

HARPOON

Scenario Editor™ Handbuch





Scenario Editor™ Mitwirkende

Design und Programmierung:
Becky McGuire

Produzent:
Jon Correll

Programmierungsassistenz:
Mike Jones & Rob Brannon

Originalkonzept:
Gordon Walton

Künstlerische Gestaltung:
Dale & Jimmie Homburg

Originalhandbuch:
Becky McGuire & Mike Jones

Inhaltsverzeichnis

I. SYSTEM- UND SPIELKONFIGURATION

ABSCHNITT A • HARDWAREVORAUSSETZUNGEN

Minimalkonfiguration:

- IBM XT, AT, oder kompatibler Computer; Tandy 1000 Serie
- DOS 2.0 oder höhere Version
- 640K RAM mit 540K freiem Speicherplatz
- CGA-, EGA-, VGA- oder Tandy-Grafikadapter
- Floppy-Diskettenlaufwerk(e)

1. Für die hochauflösende EGA-Version (640 x 350, 16 Farben) benötigt man eine EGA-kompatible Karte mit mindestens 256K RAM, einen hochauflösenden EGA-Monitor sowie:

   a. Ein 1,2MB-5,25”- oder 1,4MB-3,5”-Laufwerk, oder
   b. Zwei 720KB-3,5”-Laufwerke, oder
   c. Ein 360KB-5,25”-Laufwerk und ein 720KB-3,5”-Laufwerk.

2. Für die EGA-Version mit mittlerer Auflösung (320 x 200, 16 Farben), für CGA und für Tandy benötigt man mindestens ein 720KB-3,5”-Laufwerk oder ein 1,2MB-5,25”-Laufwerk.

Wir empfehlen dringend die folgenden HW-Komponenten:

- 80286- oder 80386-Prozessor
- Festplatte
- Maus

Verwenden Sie im Zusammenhang mit dem *Scenario Editor* keine speicherresidenten Programme (außer dem Maustreiber). Wir können sonst nicht den einwandfreien Betrieb des *Scenario Editor* garantieren, da dieser sehr viel Speicherplatz beansprucht.

ABSCHNITT B • SET-UP DES SCENARIO EDITOR

1. Wir setzen voraus, daß Sie mit den Grundlagen der Bedienung Ihres Computers vertraut sind, und daß Sie Disketten formatieren und kopieren können sowie die wichtigsten DOS-Befehle beherrschen. Weiterhin setzen wir voraus, daß Sie mit einer Maus umgehen können. Bei Unklarheiten schlagen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch und/oder dem Maus-Handbuch nach.

Erstellen Sie nun zunächst Kopien Ihrer Scenario Editor Disketten. Benutzen Sie in jedem Fall immer nur diese Kopien. Versehen Sie unbedingt ihrer Originaldisketten mit einem Schreibschutz, bevor Sie die Kopien anfertigen. Bewahren Sie Ihre Originaldisketten nach dem Anfertigen dieser Arbeitskopien stets an einem trockenen und sicheren Ort auf.

2. Wenn Sie den *Scenario Editor* von Floppy-Disketten betreiben, dürfen Ihre Arbeitsdisketten (die Kopien Ihrer Originaldisketten) nicht schreibgeschützt sein, so daß während des Betriebs Daten auf den Disketten gespeichert werden können.

3. Falls Sie eine Maus verwenden, laden Sie zunächst den Maustreiber, und erst dann den *Scenario Editor*.

Auf der 5,25”-360KB-Programmdiskette befinden sich die folgenden Dateien:

SCENEDIT.EXE
SCENEDIT.RSC
SCENEDIT.OPT

Installieren des Scenario Editor bei diversen Floppy-Disketten- und Grafikadapter-Konfigurationen:

HINWEIS: **Sie können nach den folgenden Anweisungen auch Szenarien aus dem “*North Atlantic Convoys BattleSet”* ändern, indem Sie bei den entsprechenden Befehlen “GIUK” durch “NACV” ersetzen.**

A. Installieren auf einer 5,25”-1,2MB-Diskette oder einer 3,5”-1,4MB-Diskette:

Für alle Grafikmodi: Kopieren Sie zunächst die Dateien SCENEDIT.EXE, SCENEDIT.RSC, SCENEDIT.RES, SCENEDIT.OPT auf Ihre Diskette.

Für EGA 640x350: Kopieren Sie die Datei GIUKEGA.RES auf Ihre Diskette. Geben Sie “SCENEDIT E” für den EGA-640x350-Modus ein.

Für EGA 320x200 und Tandy: Kopieren Sie die Datei GIUKTGA.RES auf Ihre Diskette. Geben Sie “SCENEDIT M” für den EGA-320x200-Modus bzw. “SCENEDIT T” für den TANDY-Grafikmodus ein.

Für CGA: Kopieren Sie die Datei GIUKCGA.RES auf Ihre Diskette. Geben Sie “SCENEDIT C” für den CGA-Modus ein.

B. Installieren auf 3,5”-720KB-Diskette(n):

Für alle Grafikmodi: Kopieren Sie zunächst die Dateien SCENEDIT.EXE, SCENEDIT.RSC, SCENEDIT.OPT auf Ihre (erste) Diskette.

Für EGA 640x350: Für diesen Grafikmodus benötigen Sie zwei 720KB-Disketten und zwei Laufwerke. Kopieren Sie die Datei GIUKEGA.RES auf Ihre zweite Diskette. Legen Sie die erste Diskette in Laufwerk A: und die Diskette mit der Datei GIUKEGA.RES in Laufwerk B: ein. Geben Sie dann “SCENEDIT e a b” mit der entsprechenden Laufwerksangabe für den EGA-640x350-Modus ein

Für EGA 320x200 und Tandy: Kopieren Sie die Datei GIUKTGA.RES auf Ihre erste Diskette. Geben Sie “SCENEDIT M” für den EGA-320x200-Modus bzw. “SCENEDIT T” für den TANDY-Grafikmodus ein.

Für CGA: Kopieren Sie die Datei GIUKCGA.RES auf Ihre Diskette. Geben Sie “SCENEDIT C” für denCGA-Modus ein.

C. Installieren auf einer 5,25"-Diskette mit 360KB (oder 1,2MB und einer 3,5"-Diskette mit 720KB (oder 1,44MB). {NOTE: Throughout the text the 3,5" diskettes are refered to both as "1.4MB" and "1.44MB".}

Für alle Grafikmodi: Kopieren Sie zunächst die Dateien SCENEDIT.EXE, SCENEDIT.RSC und SCENEDIT.OPT auf Ihre 360KB-Diskette. Kopieren Sie dann die Datei GIUK.RES auf die 3,5"-Diskette.

Für EGA 640x350: Kopieren Sie die Datei GIUKEGA.RES auf die 3,5"-Diskette. Wenn das 360KB-Laufwerk Ihr Laufwerk A: ist, geben Sie beim A:-Prompt "SCENEDIT E B B" ein. Entsprechend geben Sie beim B:-Prompt "SCENEDIT E A A" ein, wenn das 360KB-Laufwerk Ihr Laufwerk B: ist.

Für EGA 320x200 und Tandy: Kopieren Sie die Datei GIUKTGA.RES auf die 3,5"-Diskette. Wenn das 360KB-Laufwerk Ihr Laufwerk A: ist, geben Sie beim A:-Prompt "SCENEDIT M B B" für den EGA-320x200-Modus (bzw. "SCENEDIT T B B" für den TANDY-Grafikmodus) ein. Wenn das 360KB-Laufwerk Ihr Laufwerk B: ist, geben Sie entsprechend beim B:-Prompt "SCENEDIT M A A" für den EGA-320x200-Modus (bzw. "SCENEDIT T A A" für den TANDY-Grafikmodus) ein.

Für CGA: Kopieren Sie die Datei GIUKCGA.RES auf die 3,5"-Diskette. Wenn das 360KB-Laufwerk Ihr Laufwerk A: ist, geben Sie beim A:-Prompt"SCENEDIT C B B" ein. Wenn das 360KB-Laufwerk Ihr Laufwerk B: ist, geben Sie entsprechend beim B:-Prompt "SCENEDIT C A A" ein.

Installieren des Scenario Editor auf einer Festplatte:

1. Wir gehen davon aus, daß Sie auf Ihrer Festplatte bereits ein Unterverzeichnis mit der Bezeichnung *Harpoon* angelegt haben. Entsprechende Anweisungen finden Sie im *Harpoon*-Handbuch.

2. Wechseln Sie in dieses Unterverzeichnis "*Harpoon*":

   C> CD HARPOON

3. Legen Sie die *Scenario Editor* Diskette in Laufwerk A: Ihres Computers ein. Kopieren Sie die Diskette mit dem folgenden Befehl auf Ihre Festplatte:

   C> COPY A:*.*

4. Um das Spiel zu starten, und um beim ersten Programmstart den Grafikmodus auszuwählen, geben Sie je nach gewünschtem Grafikmodus einen der folgenden Befehle ein, und betätigen Sie anschließend die Enter-Taste:

   C> SCENEDIT E (für EGA mit hoher Auflösung, 640x350)
   C> SCENEDIT M (für EGA mit mittlerer Auflösung, 320x200)
   C> SCENEDIT T (für Tandy)
   C> SCENEDIT C (für CGA)

ABSCHNITT C • TIPS FÜR EINE OPTIMALE LEISTUNG

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Leistungsfähigkeit des *Scenario Editor* zu optimieren.

Nutzung des Speicherplatzes oberhalb von 640K

Wenn Ihr Computer über einen Arbeitsspeicher mit mehr als 640K verfügt, können Sie unter Nutzung des zusätzlichen Speicherplatzes die Zugriffszeit auf die Dateien des *Scenario Editor* verkürzen.

Disk Caching

Im Handel sind einige Programme erhältlich, die den Speicherplatz oberhalb der 640K-Grenze als sogenanntes "Cache" zugänglich machen. In diesem Cache-Memory werden die Daten gespeichert, die während des Spielbetriebs von der Diskette gelesen werden. Somit sind Daten, auf die häufig zugegriffen wird, schneller verfügbar, da sie nicht mehr jedesmal umständlich von der Diskette gelesen werden müssen. Ein Cache-Memory verbessert beim *Scenario Editor*, wie auch bei fast jeder anderen Software, deutlich die Leistungsfähigkeit!

Verwendung einer RAM-Disk

Falls Ihr Computer über mehr als 384K zusätzlichen Speicher oberhalb der 640K-DOS-Grenze verfügt (Computer mit 1,5 bis 4MB RAM), sollten Sie *Scenario Editor* teilweise oder vollständig von einer RAM-Disk betreiben. Eine RAM-Disk ist ein Teil dieses zusätzlichen Speicherplatzes, der wie ein zusätzliches Laufwerk behandelt wird. Wenn Sie über eine RAM-Disk mit mindestens 1MB verfügen, können Sie alle *Scenario Editor* Dateien dorthin verlagern und das Programm von dort betreiben. Sollten Sie auf Ihrer RAM-Disk nicht genug Platz für alle Dateien haben, kann der *Scenario Editor* auf eine oder beide ".RES"-Dateien auf der RAM-Disk zugreifen. Unter der Voraussetzung, daß sich das *Scenario Editor* in Laufwerk C: in einem Unterverzeichnis namens HARPOON befindet, daß Sie den EGA-640x350-Modus benutzen, und daß die RAM-Disk als DOS-Laufwerk D: bezeichnet ist, geht dies folgendermaßen:

Nur GIUK.RES auf der RAM-Disk

C:\HARPOON> **COPY GIUK.RES D:**
C:\HARPOON> **DEL GIUK.RES**
C:\HARPOON> **SCENEDIT E D** <- dieser Buchstabe bezeichnet das Laufwerk, auf dem sich die GIUK.RES Datei befindet.

GIUK.RES & GIUKEGA.RES auf der RAM-Disk

C:\HARPOON> **COPY GIUK.RES D:**
C:\HARPOON> **COPY GIUKEGA.RES D:**
C:\HARPOON> **DEL GIUK.RES**
C:\HARPOON> **DEL GIUKEGA.RES**
C:\HARPOON> **SCENEDIT E D D** <- diese beiden Buchstaben bezeichnen jeweils das Laufwerk, auf dem sich die Dateien GIUK.RES und GIUKEGA.RES befinden.

HINWEIS: Wenn sich noch eine Kopie der ".RES"-Datei im gleichen Unterverzeichnis befindet wie das Programm selbst, greift das Programm auf diese Kopie, und nicht auf die Datei auf der RAM-Disk zu. Erfahrene Computeranwender sollten diese Dateien in ein Unterverzeichnis kopieren und eine Batch-Datei anlegen, damit die entsprechenden Dateien vor dem Start des *Scenario Editor* kopiert werden. Falls Sie nicht genau wissen, wie Sie dies machen können, wenden Sie sich bitte an die *Harpoon* Hotline.

Achtung: Wenn Sie Scenario Editor mit einer RAM-Disk betreiben, sichern Sie auf jeden Fall Ihre Szenarien auf einer Diskette oder der Festplatte.

Verwendung einer Maus

Falls Sie keine Maus besitzen und den *Scenario Editor* häufig verwenden wollen, raten wir dringend zur Anschaffung einer Maus. Der *Scenario Editor* bedient sich einer extrem graphikorientierten Schnittstelle (zeigen und klicken), die hervorragend mit einer Maus harmoniert. Zwar kann man den *Scenario Editor* problemlos auch ohne Maus verwenden, aber eine Maus beschleunigt und vereinfacht den gesamten Ablauf erheblich.

ABSCHNITT D • ÜBERSICHT ÜBER DIE BEDIENUNGSELEMENTE

Knöpfe [Buttons]

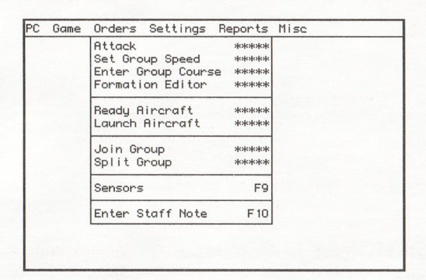
Auf einer Reihe von Bildschirmen des Programms werden sogenannte “Knöpfe” verwendet. Diese Knöpfe können mit der Maus angeklickt, oder über die Tastatur betätigt werden. Welche Taste betätigt werden muß, steht auf dem Knopf. Der Knopf mit der Bezeichnung “[E]xecute” (Ausführen) wird also über die Taste “E” und der Knopf “[F]ull Report” (vollständiger Bericht) über die Taste “F” Ihrer Tastatur bedient. Es gibt auch zwei Knöpfe für die ENTER- und die ESC-Taste (Escape). Knöpfe, bei denen der gesamte Text in eckigen Klammern steht (wie z.B.: [OK], [EXIT]), werden über die ENTER-Taste betätigt. Knöpfe mit Kommandos in spitzen Klammern (wie z.B.: <Cancel>, <Quit>) werden mit der ESC-Taste bedient. Sie brauchen sich also nicht eine Unmenge an speziellen Tastaturkommandos zu merken.

Die Menüs

Die Menüs sind auch ohne Maus ganz einfach zugänglich. Durch Betätigen der ESC-Taste erhält man das PC-Menü. Mit Hilfe der rechten und linken Pfeiltasten kann man zwischen den einzelnen Menü-Gruppen wechseln. Mit Hilfe der Aufwärts- und der Abwärtspfeiltaste kann man Unterpunkte eines Menüs ansteuern. Mit Hilfe der Pfeiltasten bewegen Sie sich zum gewünschten Menüpunkt und gibt diesen anschließend mit der ENTER-Taste ein. Anschließend kann man mit der ESC-Taste die Menü-Auswahl wieder verlassen. Bei Verwendung einer Maus klickt man die gewünschte Menü-Gruppe mit der Maus an. Dann bewegt man den Mauspfeil bei gedrückter Maustaste zu dem gewünschten Unterpunkt des Menüs. Durch Loslassen der Maustaste wird dieser Punkt dann eingegeben.

Gewisse Menüs sind nicht jederzeit verfügbar. Sofern Sie den EGA-640x350-Modus verwenden, wird ein Punkt innerhalb eines Menüs, der nicht zur Verfügung steht, wie in der Abbildung “blaß” dargestellt:

PC Game Orders Settings Reports Misc
Attack F1
Set Group Speed F2
Enter Group Course F3
Formation Editor F4
Ready Aircraft F5
Launch Aircraft F6
Join Group F7
Split Group F8
Sensors F9
Enter Staff Note F10



Bei allen anderen Grafikmodi werden nicht verfügbare Punkte mit "*****" angezeigt, und zwar an der Stelle, an der sonst der Menüpunkt verzeichnet ist.

Das [Orders Menu] (Befehlsmenü) bezieht sich immer direkt auf die ausgewählte [Group] (Gruppe) oder [Unit] (Einheit) im aktuellen Fenster (d.h. auf die ausgewählte Gruppe, falls das [Group Window] (Gruppenfenster) aktiv ist, und auf die ausgewählte Einheit, falls das [Unit Window] (Einheitenfenster) aktiv ist). Die meisten Punkte des Befehlsmenüs sind für Einheiten nicht verfügbar

Dialogfenster

Während des Betriebs des *Scenario Editor* tauchen häufig sogenannte "Dialogfenster" auf. Wenn Sie keine Maus verwenden, können Sie sich mit den Pfeiltasten innerhalb des Dialogfensters bewegen. Die einzelnen Posten innerhalb eines Dialogfensters sind in logische "Familien" unterteilt. Um zwischen den einzelnen Familien zu wechseln, betätigen Sie die Aufwärts- und Abwärtspfeiltaste. Innerhalb einer Familie bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten links und rechts. Entweder der gesamte Text eines Postens oder eine kleine Fläche neben dem Postens wird so markiert. Um einen markierten Posten einzugeben, betätigen Sie die Leertaste.

Es gibt innerhalb eines Dialogfensters vier verschiedene Arten von Posten. Zunächst ist da der [Radio Button] (Radioknopf). Innerhalb einer Familie kann immer nur ein Radioknopf eingeschaltet sein, der mit den Stationstasten eines Autoradios vergleichbar ist. Die Knöpfe werden durch kleine Kreise dargestellt, die ausgefüllt sind, wenn der Knopf auf [ON] (Ein) steht. Außerdem gibt es die Check-Box-Posten. Ein solcher Posten steht immer entweder auf ein oder aus. Wenn er eingeschaltet ist, ist die Box angekreuzt. Drittens gibt es die [Text Edit] (Texteingabe)-Box. Man kann hier Zahlen und/oder Buchstaben eingeben. Und schließlich gibt es noch Knöpfe, mit denen man Eingaben innerhalb des Dialogs akzeptieren oder ablehnen kann.

Scroll-Boxen

An verschiedenen Punkten des Programms erscheinen sogenannte "Scroll-Boxen". Wenn eine Scroll-Box auf dem Bildschirm erscheint, kann man den Markierungsbalken mit den Auf- und Abwärtspfeiltasten innerhalb dieser Scroll-Box bewegen. Falls mehr als eine Scroll-Box auf dem Bildschirm zu sehen ist, kann man mit der Tab-Taste zwischen den Boxen hin und her schalten. Die jeweils aktive Scroll-Box wird von einem gelben Rahmen umgeben. Bei Verwendung einer Maus kann man einfach einen Posten anklicken, um diesen auszuwählen. Falls zwei oder mehr Scroll-Boxen zu sehen sind, aktiviert man eine Scroll-Box, indem man irgendeinen Posten in dieser Box anklickt.

II. IHR ROLLE BEIM SCENARIO EDITOR

ABSCHNITT A • DER COMPUTERGEGNER

Ihre hauptsächliche Rolle beim *Scenario Editor* ist die des "Gehirns" des Computergegners. Sie legen die Ziele einer Mission fest und bestimmen die langfristige Strategieplanung, die der Computergegner ausführen soll. Der Computer führt zuverlässig die Angriffe (auch Luftangriffe von Stützpunkten) auf neugeortete Einheiten aus. Die einzige Ausnahme bilden die feindlichen Stützpunkte, die stationäre, bekannte Ziele darstellen. Es liegt in Ihrer eigenen Verantwortung, Angriffe auf die Stützpunkte des Computergegners mit dem *Scenario Editor* zu erstellen.

Hinweis: Für eventuelle Schläge gegen Überwasser- und U-Boot-Einheiten ist es ratsam, eine Langstrecken-Luftüberwachung in der Nähe der Zielgruppe zu stationieren. Damit reduziert sich die Verfolgungszeit, falls der Startstützpunkt weit vom Ziel entfernt ist (das gilt für die meisten sowjetischen Stützpunkte auf dem Festland). Seien Sie aber vorsichtig bei der Wahl des Standorts dieser Patrouille. Sie ist sinnlos, wenn sie leicht entdeckt werden kann!

ABSCHNITT B • SPIELEN BEIDER SEITEN

Mit dem Szenario Editor müssen Sie Befehle für Rot und Blau geben. Diese Befehle werden vom Computergegner ausgeführt, wenn er gegen einen Spieler antritt. Wenn der Spieler diese Seite selbst übernimmt, werden die meisten Befehle ignoriert, so daß der Spieler eigene Befehle geben muß. Der Spieler gibt die Befehle für die Gruppen, Einheiten und die anfänglichen Marschbefehle, insbesondere Ausgangspunkte, Kurse, Anfangsgeschwindigkeit und Formationspatrouillen.

ABSCHNITT C • DER UNTERSCHIED ZWISCHEN EINEM BATTLESET UND EINEM SZENARIO

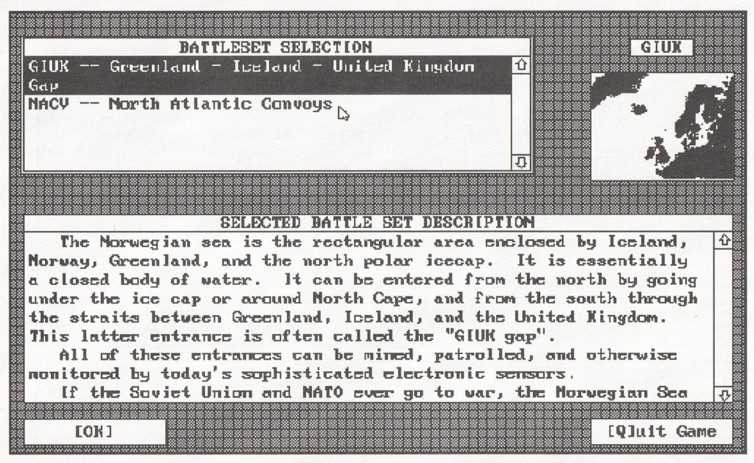
Wenn Sie Ihr eigenen Szenarien entwerfen wollen, müssen Sie unbedingt den Unterschied zwischen einem BattleSet und einem Szenario verstehen. Ein BattleSet besteht aus den Karten, Daten, Bildern und sogar den Liedern der entsprechenden Gegend und der beteiligten Nationen im Zusammenhang mit einem Seekonflikt. Diese Seekonflikte werden als Szenarien bezeichnet. Sie stützen sich auf die im BattleSet enthaltenen Daten. Diese BattleSet-Daten sind in einem extrem komprimierten Format gespeichert; in normaler Länge würden die Daten rund 2-3MB auf Ihrer Festplatte belegen. Ein Szenario hingegen ist relativ klein, meist unter 10KB auf der Festplatte. Sie verändern also mit dem *Scenario Editor* lediglich die Art und Weise, wie die BattleSet-Daten eingesetzt werden, nicht aber die eigentlichen Daten.

Wir wissen, daß viele Spieler gerne die in der Datenbank gespeicherten Platforms modifizieren wollen, und diese Möglichkeit wird in einer zukünftigen Version vielleicht auch enthalten sein. Heute können wir Ihnen jedoch schon das Vergnügen bieten, Ihre eigenen Szenarien entwerfen zu können, und zwar auf der Grundlage einer der ausgereiftesten und umfassendsten Marine-Datenbanken, die der Öffentlichkeit zugänglich ist: der vielgepriesenen *Harpoon* Datenbank von Larry Bond.

III. MENÜS

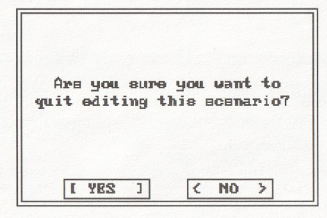
ABSCHNITT A • SPIELMENÜ

[Change Battlesets] (Wechseln der BattleSets) — Gestattet das Anpassen eines Szenarios an ein anderes BattleSet.

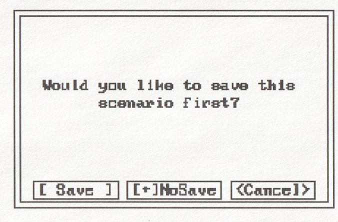


BattleSet-Wahlbildschirm [BattleSet Selection]

In einem Dialogfenster werden Sie gefragt, ob Sie wirklich die Bearbeitung des gegenwärtigen Szenarios beenden wollen. Falls Sie irgendwelche Änderungen an diesem Szenario vorgenommen haben, erhalten Sie die Möglichkeit, diese Änderungen zu sichern. Sofern Sie sich auf dem Dialogfenster nicht für "Cancel" entscheiden, sehen Sie als nächstes den bekannten [BattleSet Selection]-Bildschirm (Auswahl eines BattleSet), wo Sie jedes von Ihnen erworbenen BattleSet laden können. Wenn Sie an diesem Punkt [OK] wählen, gelangen Sie zurück zum Hauptbildschirm des *Scenario Editor* mit einem leeren Szenario.



Bestätigungsdialog zum Verlassen

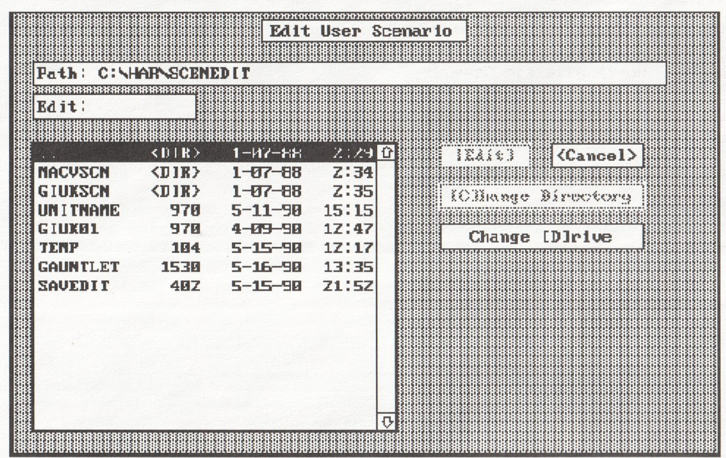


Erinnerungsdialog zum Speichern

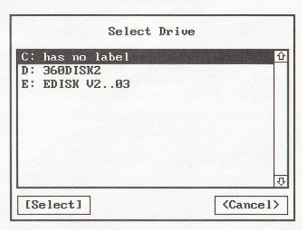
[New Scenario] (Neues Szenario) — Gestattet den Neustart mit einem leeren Szenario.

Wie bei [Change BattleSet] werden Sie auch hier zunächst einem Dialogfenster konfrontiert - hier können Sie den Vorgang auch abbrechen. (Und auch hier können Sie alle eventuell vorgenommenen Änderungen am aktuellen Szenario sichern.)

[Edit User Scenario] (Bearbeiten eines Spielerszenarios) — Gestattet die Bearbeitung früher erstellter und gespeicherter Szenarien.



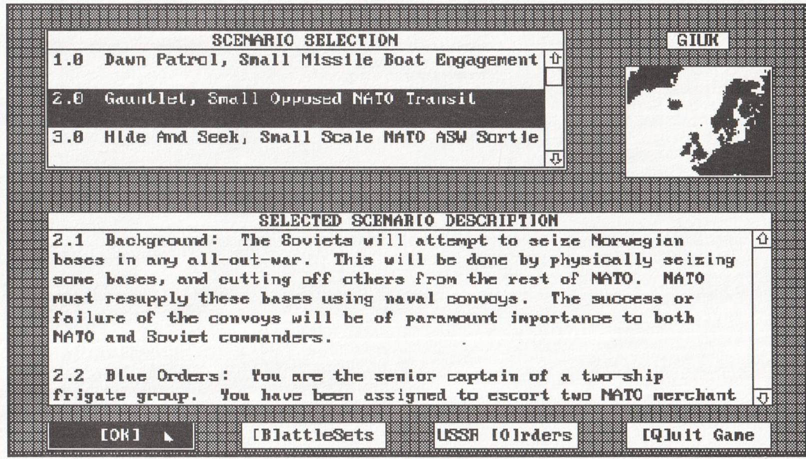
Nachdem Sie bestätigt haben, daß Sie das aktuelle Szenario verlassen wollen, erscheint der [Edit User Scenario]-Bildschirm. Oben auf dem Bildschirm wird der Pfad des aktuellen Verzeichnisses angezeigt. Danach folgt ein Fenster mit der Bezeichnung [Edit:] (Bearbeiten). Unterhalb dieses Fensters erscheint eine Scroll-Box (siehe entsprechenden Abschnitt), in der alle Unterverzeichnisse und Szenario-Dateien in Ihrem aktuellen Verzeichnis aufgelistet sind. Sie können sich mit dem Knopf [Change Directory] (Wechseln in anderes Verzeichnis) eines dieser Verzeichnisse anzeigen lassen. (HINWEIS: "." steht für das Stammverzeichnis Ihres aktuellen Unterverzeichnisses.) Sie können auch mit dem [Change Drive]-Knopf (Laufwerk wechseln) das aktuelle Laufwerk ganz verlassen, um sich die Verzeichnisse oder Dateien eines anderen Laufwerks anzeigen lassen. Es erscheint dann eine Scroll-Box mit allen aktiven Laufwerken, Bezeichnung usw. Floppy-Diskettenlaufwerke werden nur aufgeführt, sofern eine Diskette eingelegt und der Hebel am Laufwerk umgelegt ist. Wenn Sie ein Laufwerk auswählen, wird Ihnen der Inhalt in der Scroll-Box angezeigt. Mit Hilfe der [Change Directory]- und [Change Drive]-Knöpfe können Sie zu jedem Szenario in jedem beliebigen Verzeichnis gelangen, auf das Ihr Computer zugreifen kann.



Dialogfenster zum Wechseln des Laufwerks

Wenn Sie ein Szenario ausgewählt haben, erscheint der Name in der [Edit:]-Box. Wenn Sie den [Edit]-Knopf betätigen, gelangen Sie zum Hauptbildschirm des *Scenario Editor* zurück. Das ausgewählte Szenario ist dann geladen und steht zur Bearbeitung bereit.

[Edit BattleSet Scenario] (Bearbeiten eines BattleSet-Szenarios) — Gestattet das Laden von Szenarien aus Ihrem aktuellen BattleSet.



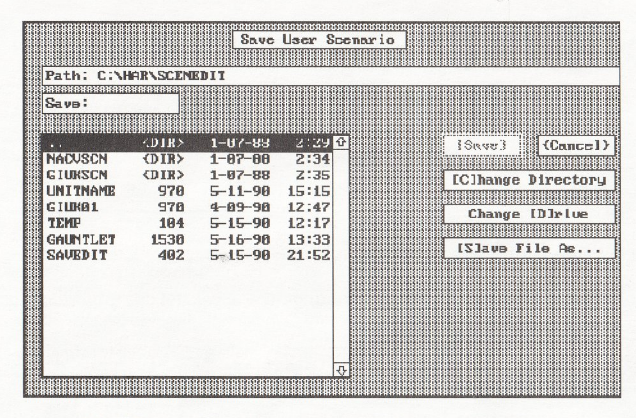
Szenario-Wahlbildschirm

Nachdem Sie bestätigt haben, daß Sie Ihr aktuelles Szenario verlassen wollen, erscheint ein Bildschirm, der ähnlich aussieht, wie der [Scenario Selection]-Bildschirm von *Harpoon*. Mit der oberen Scroll-Box wählen Sie ein Szenario, die untere Scroll-Box zeigt die Befehle für dieses Szenario an.

Da Sie beim Bearbeiten eines Szenarios Einheiten und Befehle für beide Seiten bestimmen müssen, können Sie sich mit dem [xxxx Orders]-Knopf (xxxx-Befehlsknopf) abwechselnd die Befehle für beide Seiten anzeigen lassen. Mit Hilfe des [BattleSets]-Knopfs können Sie auch Szenarien aus anderen BattleSets laden. Im Ergebnis entspricht das dem Befehl [Change BattleSet] auf dem Spielmenü. (HINWEIS: Sie können auf diese Weise keine Szenarien von einem BattleSet in ein anderes verschieben.) Wenn Sie [OK] betätigen, wird eine Kopie des gewählten Szenarios zur Bearbeitung geladen. Wenn Sie Veränderungen an diesem Szenario sichern, wird es als ein [User Scenario] (Spielerszenario) gespeichert. Wenn Sie künftig dieses Szenario laden wollen, müssen Sie [Edit User Scenario] (Bearbeiten eines Spielerszenarios) wählen. Wenn Sie ein BattleSet-Szenario bearbeiten, nehmen Sie keine Veränderungen am eigentlichen BattleSet vor. Diese BattleSet-Szenarien dienen als Ausgangspunkt und als Beispiele für fertige Szenarien.

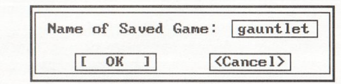
[Save Scenario] (Sichern eines Szenarios) — Gestattet das Sichern und Speichern Ihres aktuellen Szenarios.

Nach der Eingabe diese Kommandos erscheint ein Bildschirm, der sehr ähnlich aussieht wie der [Save Game]-Bildschirm (Spiel sichern) von *Harpoon*. Wie bei [Edit User Scenario] können Sie sich auch hier mit den [Change Directory]- und [Change Drive]-Befehlen auf den verfügbaren Laufwerken bewegen. Wenn Sie

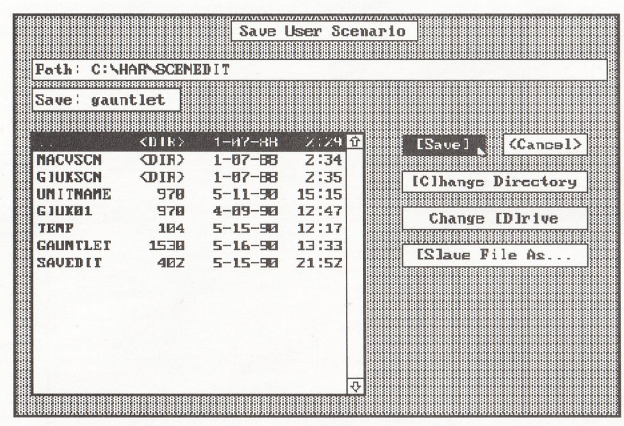


Bildschirm zum Speichern des vom Spieler erstellten Szenarios

ein Szenario aus der Scroll-Box wählen oder einen neuen Namen mit dem Befehl “Save File As...” eingeben, erscheint der Name in der [Save:]-Box, und der [Save]-Knopf wird aktiviert. Wenn Sie den [Save]-Knopf betätigen, wird das aktuelle Szenario gespeichert, und Sie gelangen zum Hauptbildschirm des *Scenario Editor*. Falls Sie ein Szenario unter dem Namen eines bereits bestehenden Szenarios abspeichern wollen, werden Sie in einem Dialogfenster um Bestätigung gebeten.

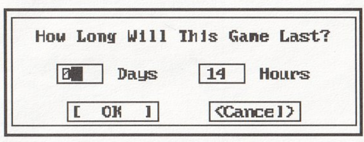


Bildschirm zum Speichern des vom Spieler erstellten Szenarios,



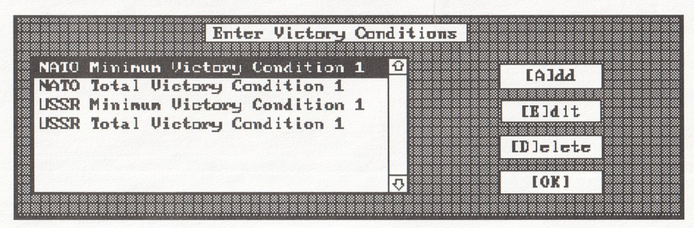
nachdem der Dateiname eingegeben worden ist - fertig zum Speichern.

[Enter Game Time Limit] (Eingabe der Zeitgrenze für das Spiel) — Gestattet die Festlegung einer zeitlichen Begrenzung für das aktuelle Szenario.

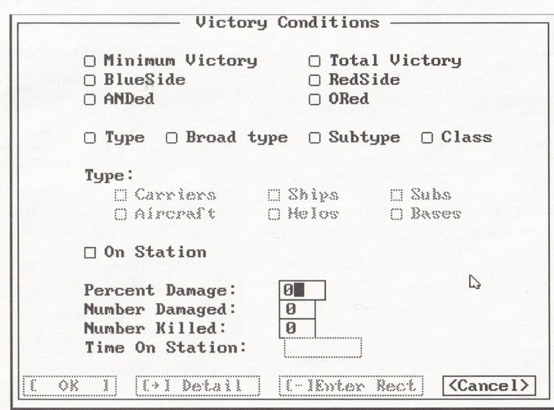


In der unteren rechten Ecke des Bildschirms erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die Anzahl der zulässigen Tage und Stunden für dieses Szenario eingeben können. Falls bereits eine Zeit festgelegt worden ist, zeigt das Dialogfenster diese Zeit an; wenn nicht, werden nur Nullen angezeigt. Wenn Sie [OK] wählen, wird Ihre Eingabe übernommen und die [To Go]-Zeit (verbleibende Zeit) wird in der oberen rechten Ecke des Hauptbildschirms angezeigt.

[Enter Victory Conditions] (Eingabe der Siegbedingungen) — Gestattet das Ergänzen [Add], Bearbeiten [Edit] und Löschen [Delete] von Siegbedingungen [Victory Conditions] für beide Seiten.



Nach Eingabe dieses Befehls erscheint in der unteren Hälfte des Bildschirms ein Fenster mit einer Scroll-Box und vier Knöpfen: [Add] (Ergänzen), [Edit] (Bearbeiten), [Delete] (Löschen) und [OK]. Falls noch keine Siegbedingungen für diese Szenario festgelegt worden sind, ist die Scroll-Box leer, und die Edit- und Delete-Knöpfe stehen nicht zur Verfügung. Nach dem Betätigen des [Add]-Knopfes erscheint das folgende Dialogfenster:



Mit diesem Dialogfenster können Sie die Parameter einer einzelnen Siegbedingung bestimmen. Es handelt sich dabei um die folgenden Parameter:

In der ersten Zeile legen Sie fest, ob eine Bedingung für einen Minimalsieg [Minimum Victory] oder einen Gesamtsieg [Total Victory] gilt. Eine Minimalbedingung hat der Spieler dann erfüllt, wenn eine Mission erfolgreich beendet wurde. Nachdem ein Spieler diesen Minimalsieg errungen hat, kann er entweder das Spiel verlassen oder den Gesamtsieg anstreben. Gesamtsieg ist die totale Zerstörung des Gegners, jenseits des bloßen Ausführens von Befehlen. Beachten Sie bitte, daß die Siegbedingungen einer Seite nicht unbedingt die Siegbedingungen der anderen Seite ausschließen müssen. In einem normalen Szenario können also beide Seiten ihre jeweiligen Siegbedingungen erfüllen, sowohl für den Minimal- als auch für den Gesamtsieg. In diesem Falle wird die Seite zum Sieger erklärt, die den Sieg zuerst erlangt.

In der nächsten Zeile werden Sie gefragt, für welche Seite die Bedingung gelten soll. In der dritten Zeile können Sie entscheiden, ob eine Siegbedingung eine Teilbedingung für den Sieg ist ([ANDed] UND = eine notwendige Bedingung), oder ob das Erfüllen dieser Bedingung automatisch zum Sieg führt ([ORed] ODER = eine ausreichende Bedingung). Mit dieser Entscheidung legen Sie die Verknüpfung mit anderen Siegbedingungen fest. Wenn zum Beispiel die Bedingung für den Minimalsieg der NATO lautet: Versenken von 3 sowjetischen Schiffen UND Versenken von 2 sowjetischen U-Booten, müssen beide Bedingungen erfüllt werden, um den Sieg zu erlangen. Wenn aber die Siegbedingung lautet: Versenken von 4 sowjetischen Schiffen ODER Versenken von 3 sowjetischen U-Booten, führt bereits die Erfüllung einer dieser Bedingungen zum Sieg. Diese Gruppierungen beziehen sich auf die Siegbedingungen einer Ebene (minimal oder gesamt) und Seite (Blau oder Rot). Anders ausgedrückt, alle Minimalbedingungen der blauen Seite sind gruppiert etc. Es ist keine gute Idee, UND- und ODER-Verknüpfungen innerhalb einer Gruppierungen zu mischen. Die Gründe hierfür werden im Abschnitt “Tips für die Festlegung der Siegbedingungen” erläutert.

Mit der nächsten Option bestimmen Sie die Kategorien für die Siegbedingung, und zwar von [Type] (Typ), sehr allgemein, bis hin zu [Class] (Klasse), sehr detailliert. Anhand dieser Kategorisierung wird bestimmt, welche Einheiten mit der Siegbedingung verknüpft werden.

[Type] (Typ) - die Siegbedingung gilt für “alle” gleichen Einheiten: alle Flugzeugträger, alle Schiffe, alle U-Boote usw.

[Broad type] (Typ allgemein) - gestattet eine genauere Auswahl, z.B. [all large carriers] (alle großen Flugzeugträger), [all medium combat ships] (alle mittelgroßen Schlachtschiffe) oder [all primary bases] (alle Hauptstützpunkte).

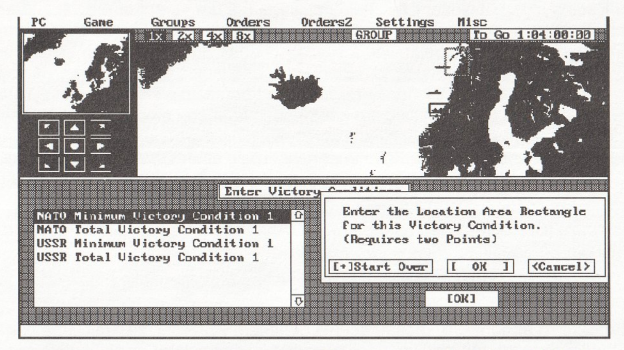
[Subtype] (Untertyp) - gestattet eine Kategorisierung nach Untergruppen der Einheiten. Bei Flugzeugträgern, Schiffen und U-Boote ist dies die Kurzbezeichnug, wie etwa “CV”, “DDG”, “FF”, “SSN” usw. Flugzeuge und Helikopter sind in [Fighter] (Jagdflugzeuge und -helikopter), [ASW] (U-Boot-Abwehr), [Bomber] usw. unterteilt. Bei Stützpunkten gibt es die Kategorien [Base] (Stützpunkt), [Port] (Hafen) und [Airfield] (Flugplatz).

[Class] (Klasse) - die genaueste Kategorie. Mit Ausnahme der Stützpunkte bezeichnet diese Kategorie eine genaue Klasse (wie etwa Flugzeugträger der Nimitz-Klasse, Fregatte der O.H. Perry-Klasse, Flugzeug der F-15-Klasse usw.). Bei Stützpunkten wird damit jeweils ein bestimmter Stützpunkt bezeichnet (wie etwa Keflavik, Island oder London, Großbritannien).

Nachdem Sie diese Kategorisierung der Siegbedingung vorgenommen haben, müssen Sie entscheiden, welcher Einheitentyp in die Kategorie aufgenommen werden soll (Flugzeugträger, Schiff, U-Boot usw.), bevor Sie die eigentliche Kategorie wählen. Falls Sie sich bei der Kategorisierung für [Type] entschieden haben, ist dieser Teil abgeschlossen. Falls Sie jedoch einen anderen Kategorisierungsgrad gewählt haben, ist der zweite Knopf unten im Dialogfenster aktiv, so daß Sie nun die eigentliche Kategorie wählen können. Haben Sie die Kategorie [Broad type] gewählt, erscheint eine Scroll-Box mit den vorbestimmten ‘broad-type’ Kategorien für diesen Einheitentyp. Ist Ihre Kategorie [Subtype], erscheint eine Scroll-Box, in der Sie aus den verfügbaren Untertyp-Kategorien für diesen Einheitentyp auswählen können (bei Stützpunkten erscheint statt

der Scroll-Box ein Dialogfenster). Und falls Sie schließlich [Class] als Kategorie gewählt haben, erscheint eine Scroll-Box mit allen verfügbaren Klassen dieses Einheitentyps. (HINWEIS: In den oben erwähnten Scroll-Boxen sind Flugzeugträger und Schiffe ebenso wie Helikopter und Flugzeuge in jeweils einer Kategorie zusammengefaßt.)

Sobald Sie Ihre Kategorie gewählt haben, erhalten Sie die Gelegenheit, die Bedingung näher zu definieren. Sie haben die Wahl zwischen einer [friendly on-station] (eigene "auf Station")-Bedingung und einer [enemy damage/kill] (Feind beschädigen/vernichten)-Bedingung. Dazu überprüfen Sie die [on-station]-Checkbox; sie ist entweder [on] (ein) oder [off] (aus). Wenn Sie die Voreinstellung übernehmen und sich nicht für [on-station] entscheiden, gehen Sie weiter zu den [damaged/killed] (beschädigte/vernichtete Objekte) Textboxen. Die Boxen [damaged] (beschädigte Objekte) und [killed] (vernichtete Objekte) funktionieren folgendermaßen: wenn Sie bestimmen wollen "3 feindliche Schiffe vernichten oder 5 feindliche Schiffe zu 60% beschädigen", geben Sie "60" bei [Percent Damage] (Beschädigung in Prozent) und "5" bei [Number Damaged] (Anzahl der beschädigten Objekte) sowie "3" bei [Number Killed] (Anzahl der vernichteten Objekte) ein. Wenn Sie nur an



Beschädigung interessiert sind, lassen Sie die [Number Killed]-Box auf Null. (HINWEIS: Wenn *Harpoon* die Siegbedingungen überprüft, erfüllen vernichtete Schiffe auch die Siegbedingung für "beschädigt"). Falls Sie die [on-station]-Siegbedingung gewählt haben, sind die [Percent/Number Damaged]-Boxen nicht verfügbar, die [Number Killed]-Box wechselt zu [Number On Station] (Anzahl "auf Station"), und die [Time On Station] (Zeit "auf Station")-Box sowie der [Enter Rect] (Eingabe des Gebiets)-Knopf ist aktiv. [Number On Station] bezeichnet die Zahl der eigenen Einheiten, die "auf Station" sein müssen, damit die Bedingung erfüllt werden kann. [Time On Station] gibt an, wie lange die Einheiten in der "Stations"-Zone sein müssen. Nach dem Betätigen des [Enter Rect]-Knopfs erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die "Stations"-Zone mit zwei gegenüberliegenden Punkten in einem Rechteck auf der Gruppenkarte festlegen können. (Die Karte kann man dazu scrollen und zoomen.)

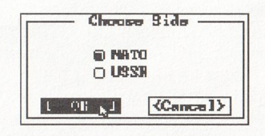
Wenn Sie die obigen Punkte ausgeführt haben, können Sie mit [OK] zum [Victory Conditions Edit] (Bearbeitung der Siegbedingungen)-Fenster zurückgelangen, wo Sie zusätzliche Bedingungen ergänzen und bestehende bearbeiten oder löschen können. Mit dem [Edit]-Knopf erhalten Sie das gleiche Dialogfenster wie zuvor, das nun ausgefüllt ist. Mit dem [Delete]-Knopf können Sie die aktuelle Siegbedingung (nachdem Sie um Bestätigung gebeten worden sind) löschen. Mit [OK] verlassen Sie das Fenster zur Bearbeitung der Siegbedingungen.

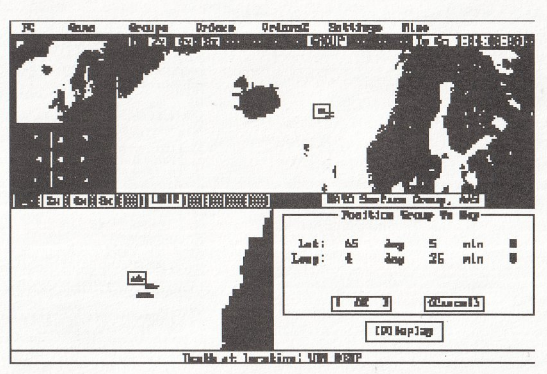
Weitere Informationen und Beispiele zu diesem Thema entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Beispiele für die Eingabe von Siegbedingungen"

ABSCHNITT B • GRUPPENMENÜ

[Create New Group] (Erstellen einer neuen Gruppe) — Gestattet Ihnen das Erstellen von Überwasser- und U-Boot-Gruppen.

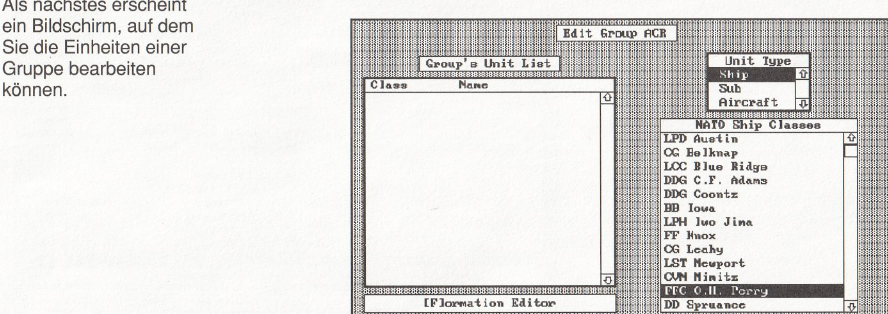
Zunächst erscheint ein Dialogfenster, bei dem Sie die Seite der Gruppe bestimmen sollen. Danach werden Sie aufgefordert, die Gruppe auf der Karte zu positionieren. Falls Sie eine Maus haben, klicken Sie die Gruppenkarte an, bis sich die Gruppe an der gewünschten Position befindet. (Die Karte kann man dazu scrollen und zoomen.) Sofern Sie keine Maus angeschlossen haben, erscheint auf der Gruppenkarte ein Fadenkreuz. Mit den Pfeiltasten bewegen sie das Fadenkreuz zur gewünschten Position der Gruppe. Wenn Sie die gewünschte Position erreicht haben, geben Sie diese mit der Enter-Taste ein.



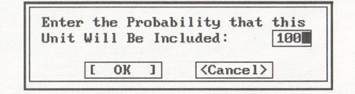


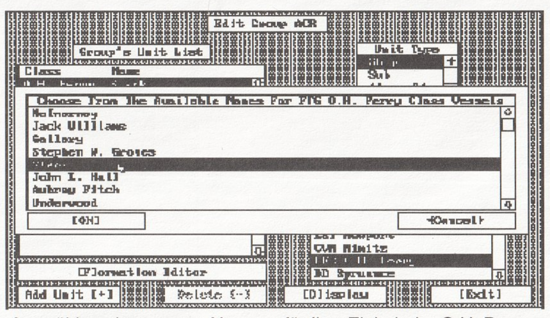
Positionierung der neuen Gruppe auf der Karte: die neue Gruppe wird durch ein quadratisches Symbol dargestellt.

Als nächstes erscheint ein Bildschirm, auf dem Sie die Einheiten einer Gruppe bearbeiten können.

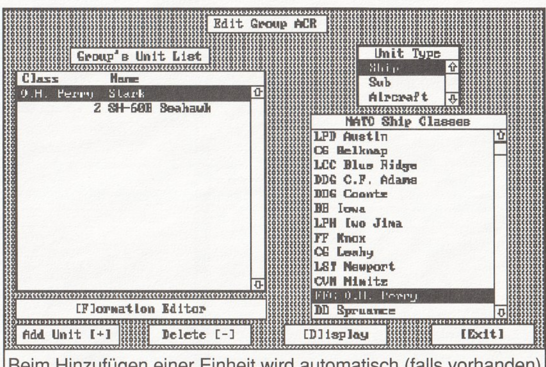


Sie können Oberflächeneinheiten und U-Boote zur Gruppe hinzufügen, ebenso wie Flugzeuge und Helikopter zu Flugzeugträger- und Schiffseinheiten ergänzt werden können, sofern diese über die nötige Kapazität verfügen (Siehe Empfehlungen in Anhang B). Um eine Oberflächeneinheiten zu ergänzen, wählen Sie [Ship] (Schiff) aus der [Unit Type] (Einheitentyp)-Scroll-Box. In der [Class]-Scroll-Box werden die Flugzeugträger- und Schiffsklassen angezeigt, die für gewählte Seite der Gruppe verfügbar sind. Wählen Sie eine dieser Klassen, und betätigen Sie den [Add Unit] (Einheit ergänzen)-Knopf. Sie werden dann aufgefordert, einen Namen aus der Liste der Schiffe auszuwählen, die für diese Klasse im BattleSet für diesen Teil der Erde bestimmt worden sind. Wenn Sie einen Namen auswählen, verschwindet er von der Liste, damit nicht versehentlich eine bereits bestehende Einheit zusammengestellt wird. Anschließend müssen Sie bestimmen, wie groß die Wahrscheinlichkeit sein soll, daß diese Einheit in das Szenario eingebaut wird (die Voreinstellung ist 100%). Wenn Sie [OK] wählen, erscheint die Einheit in der [Group's Unit List] (Einheitenliste der Gruppe)-Scroll-Box. U-Boot-Einheiten werden auf die gleiche Weise eingegeben. Sie müssen lediglich vorher [Sub] (U-Boot) in der [Unit Type]-Scroll-Box wählen.



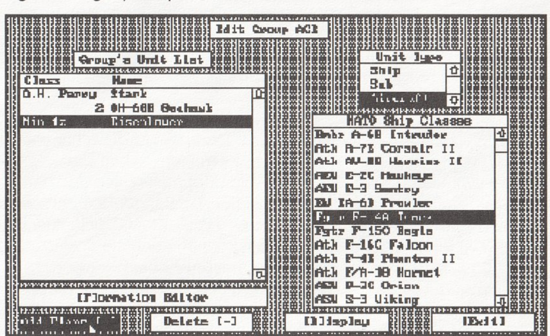


Auswählen eines neuen Namens für Ihre Einheit der O.H. Perry-Klasse.



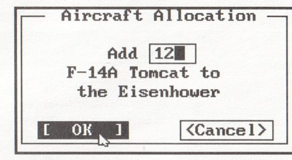
Beim Hinzufügen einer Einheit wird automatisch (falls vorhanden) die Standard-Helikopterbestückung geladen.

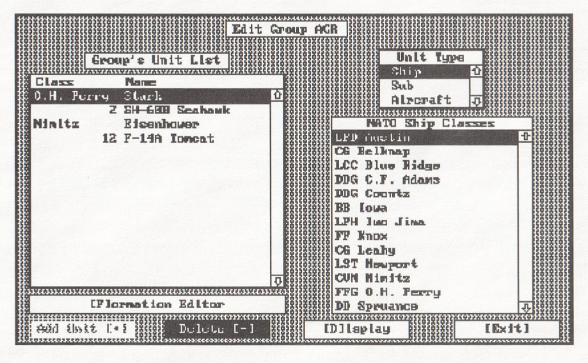
Um eine Überwassereinheit durch ein Flugzeug zu ergänzen, müssen Sie zunächst die Einheit in der [Group's Unit List]-Scroll-Box wählen. Anschließend wählen Sie [Aircraft] (Flugzeug/Helikopter) in der [Unit Type]-Scroll-Box, und die Liste der Flugzeuge und Helikopter, die die ausgewählte Einheit tragen kann, erscheint unten rechts in der [Class]-Scroll-Box. Wählen Sie das Luftfahrzeug, mit dem Sie die Einheit ergänzen wollen, und betätigen Sie den [Add Plane] (Flugzeug hinzufügen)-Knopf.



Ergänzen von F-14-Flugzeugen zum Flugzeugträger der Nimitz-Klasse.

Sie werden dann nach der Zahl der zu ergänzenden Flugzeuge gefragt. In der Textbox wird die Höchstzahl angegeben. Falls Sie mehr als das Maximum ergänzen, erhalten Sie genau das Maximum, falls Sie Null eingeben, werden auch keine Flugzeuge hinzugefügt. Sobald Sie die Zahl der Flugzeuge bestimmt haben, müssen Sie bestimmen, wie groß die Wahrscheinlichkeit sein soll, daß sie in das Szenario eingebaut werden. Eine kreative Nutzung dieser Funktion bewirkt, daß jedesmal wenn ein Spieler Ihr Szenario verwendet, die Stärke der Luftstreitkräfte beider Seiten variiert.

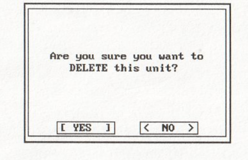




Entfernen der O.H. Perry.

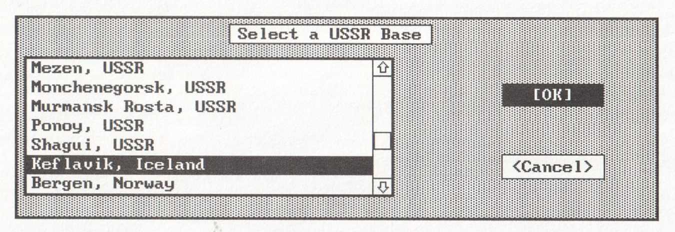
Zu einigen Einheiten werden automatisch Helikopter ergänzt. Diese werden zu Ihrer Information angezeigt, Sie können sie aber nicht löschen oder ihnen irgendwelche Befehle geben, auch nicht für die Patrouillenformation. *Harpoon* steuert diese Helikopter für den Feind automatisch, da andernfalls der Ersteller des Szenarios überlastet würde.

Sie können Einheiten und vom Spieler hinzugefügte Flugzeuge löschen, indem Sie diese in der [Unit]-Scroll-Box auswählen und dann den [Delete]-Knopf betätigen. (HINWEIS: die [Unit]-Scroll-Box muß aktiv sein (erkennbar an der gelben Umrandung) damit der [Delete]-Knopf aktiv ist.)



Sie können [Platform Display] (Waffenträgeranzeige)-Berichte über Einheiten oder Flugzeuge in der Gruppe erhalten, indem Sie [Group's Unit List] (Einheitenliste der Gruppe) auswählen und dann den [Display] (Anzeige)-Knopf betätigen. Wenn Sie [Platform Display] verlassen [Exit], gelangen Sie zurück zum [Edit Group]-Bildschirm. Wenn Sie den [Display]-Knopf betätigen, während [Unit Type] oder [Class] aktiv ist, erhalten Sie die [Platform Display] der gegenwärtig ausgewählten Klasse. Sie können auch die Formation der Gruppe verändern, indem Sie den [Formation Editor] (Bearbeiten der Formation)-Knopf betätigen. Der [Formation Editor] sieht etwas anders aus als in *Harpoon*. Die Funktionsweise wird in der Beschreibung des Befehlsmenüs erläutert. Wenn Sie schließlich [Exit] wählen, müssen Sie wiederum die Wahrscheinlichkeit des Einsatzes der Gruppe bestimmen, und gelangen dann zum Hauptbildschirm des *Scenario Editor* zurück.

[Create New Base] (Erstellen eines neuen Stützpunkts) — Gestattet das Erstellen eines neuen Gruppenstützpunkts.



Wie schon bei [Create New Group], müssen Sie zunächst bestimmen, zu welcher Seite der Stützpunkt gehören soll. Danach erscheint in der unteren Hälfte des Bildschirms ein Fenster mit einer Scroll-Box und zwei Knöpfen. Die Scroll-Box zeigt die verfügbaren Stützpunkte dieser Seite an. Wenn Sie einen Stützpunkt aus der Scroll-Box wählen, scrollt die Karte, um Ihnen die Lage des Stützpunkts auf der Gruppenkarte zu zeigen. Wenn Sie [OK] eingeben, wählen Sie damit diesen Stützpunkt und gelangen zum [Edit Group] (Bearbeiten einer Gruppe)-Bildschirm (siehe [Create New Group]). Es wird Ihnen auffallen, daß nun die [Group's Unit list] nicht leer ist, sondern vielmehr den Stützpunkt als erste Einheit in der Liste angibt. Sie können diesen Stützpunkt jedoch nicht löschen oder ihn anzeigen. Sie können lediglich Flugzeuge zu Stützpunkten mit Flugplatz sowie Schiffe und U-Boote zu Stützpunkten mit Häfen ergänzen. Bei Stützpunkten vom Typ [base] können Sie beides ergänzen. (HINWEIS: Es ist nicht empfehlenswert, Schiffe oder U-Boote zu Stützpunktgruppen hinzuzufügen, da der Computergegner diese nicht nutzen wird.) Ansonsten verhält sich alles wie bei dem Befehl [New Group] (neue Gruppe), Sie werden aber nicht nach einer Wahrscheinlichkeit des Einsatzes gefragt - diese ist mehr oder weniger im Szenario "festgelegt".

[Change Group Position] (Ändern der Position der Gruppe) — Mit diesem Befehl können Sie die Position einer Gruppe oder eines Stützpunkts verändern, und zwar mit Hilfe des [Position Group] (Gruppe positionieren)-Dialogfensters, analog zur Beschreibung im Abschnitt [Create New Group].

Wir haben die Möglichkeit integriert, die Position eines Stützpunkt zu verändern, weil unserer Ansicht nach einige Stützpunkte nicht optimal gelegen sind. Sie haben damit außerdem eine etwas größere strategische Flexibilität.

[Edit Group/Base] (Gruppe/Stützpunkt bearbeiten) — Gestattet das Bearbeiten und Anzeigen der Einheitenliste einer Gruppe. Es erscheint der [Edit Group]-Bildschirm, analog zu den Beschreibungen im Abschnitt [Create New Group] und [Create New Base]. Die Einheiten, die schon hinzugefügt worden sind, werden in der [Group's Unit List] (Einheitenliste der Gruppe) angezeigt.

[Delete Group/Base] (Gruppe/Stützpunkt löschen) — Gestattet das Löschen einer Gruppe, die bereits erstellt worden ist.

Nachdem Sie im Dialogfenster mit [Yes] eine Bestätigung gegeben haben, werden die Gruppe, alle ihre Einheiten und die Befehle aus dem Szenario entfernt. (Achtung: Dieser Befehl kann nicht rückgängig gemacht werden; diese Veränderung ist dauerhaft.)

ABSCHNITT C • BEFEHLSMENÜ

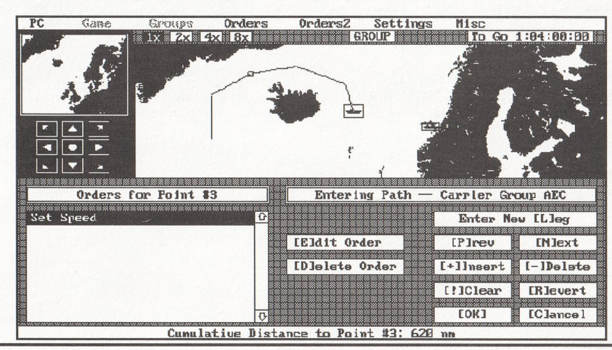
In diesem Menü befinden sich die Befehle von *Harpoon*. Bitte schlagen Sie die grundlegende Bedienung dieser Menüpunkte in Ihrem *Harpoon* Handbuch nach. Nachfolgend finden Sie eine Zusammenfassung der Unterschiede zwischen den Befehlsmenüs vom *Scenario Editor* und von *Harpoon*.

[Attack] (Angreifen)

[Attack] hat eine ähnliche Funktion wie bei *Harpoon*, aber es gibt zwei wichtige Unterschiede. Zum einen können Sie nur Befehle zum Angriff von Stützpunktzielen geben, da der Computergegner alle anderen Angriffe automatisch ausführt. Zum anderen werden Sie nicht nach der Waffenzuteilung gefragt, da auch die vom Computergegner automatisch übernommen wird.

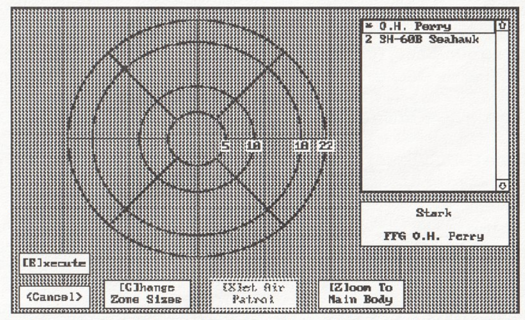
[Set Speed] (Einstellen der Geschwindigkeit) — Keine Unterschiede.

[Enter Group Course] (Eingabe des Kurses der Gruppe)



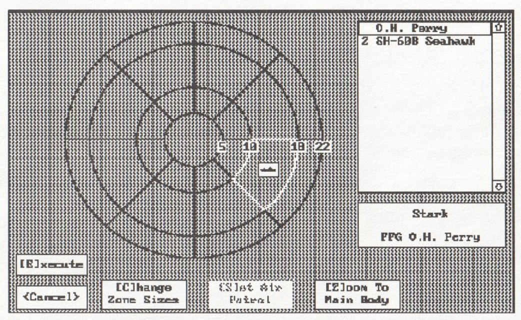
Dieser Befehl (auch als [Path Editor] bezeichnet) ist in vielfacher Hinsicht verändert bzw. verbessert worden. Unter anderem besteht nun die Möglichkeit, Veränderungen am ursprünglichen Kurs rückgängig zu machen [Cancel], und zum ursprünglichen Kurs zurückzukehren [Revert], ohne den [Path Editor] zu verlassen. Weitere neue Möglichkeiten: Bearbeiten von Angriffen und Startbefehlen für Flugzeuge, Eingabe von Ausweichrouten (siehe [Orders2]-Menü) sowie Zugang zu Befehlen vom Settings-Menü, wie etwa Gradlinien oder Spielsymbole.

[Formation Editor] (Bearbeitung der Formation)



Bevor die O.H. Perry plaziert wird, erscheint ein Sternsymbol.

Es gibt ein paar feine, aber dennoch wichtige Unterschiede zwischen dem [Formation Editor] des *Scenario Editor*und dem [Formation Editor] von *Harpoon*. Bei *Harpoon* befehligen Sie mit Hilfe des [Formation Editor] Schiffe und U-Boote zu einer anderen Position innerhalb der Gruppe sowie zum Einsatz von Luftpatrouillen. Wenn Sie den [Formation Editor] verlassen, steuern die Schiffe und U-Boote die neue Position an und die Flugzeuge beginnen den Patrouillenflug. Beim *Scenario Editor* befinden sich beim Verlassen des [Formation Editor] die Schiffe dort, wo Sie sie positioniert haben - von "magischer Hand" dorthin bewegt. Dies ist der relative Ausgangspunkt, wenn Ihr Szenario gespielt wird. Patrouillenflüge [Air patrols] werden beim [Formation Editor] im Gegensatz zu *Harpoon* nicht sofort gestartet. Stattdessen wird sich das Szenario daran "erinnern", sobald das Spiel gestartet wird. Vielleicht sind Ihnen auch die Sternchen neben einigen Einheiten in der Scroll-Box aufgefallen. Ein solches Sternche zeigt an, daß diese Einheit noch nicht im Formationskreis plaziert worden ist. Sobald Sie die Einheit plaziert haben, verschwindet auch das Sternchen.



Nachdem die O.H. Perry plaziert worden ist, verschwindet das Sternsymbol.

[Ready Aircraft] (Flugzeuge/Helikopter in Bereitschaft)

Mit dem [Ready Aircraft]-Befehl initialisieren Sie die Waffenzuladung der Flugzeuge/Helikopter, die Sie zum Szenario hinzugefügt haben. Das Flugzeug ist umgehend [readied] (bereit) und wird über diese Zuladung verfügen, wenn *Harpoon* mit diesem Szenario gespielt wird. (Achtung: Bei Veränderungen der Zuladung von Flugzeugen, denen bereits Patrouillen oder Angriffe zugeordnet worden sind, werden diese Befehle gelöscht.)

[Launch Aircraft] (Starten von Flugzeugen/Helikoptern)



Funktioniert, abgesehen von ein paar kleinen Veränderungen, genauso wie bei *Harpoon*. Wenn Sie [OK] wählen, um die Startbefehle zu akzeptieren, werden Sie um eine Zeitangabe gebeten; damit können Sie einen Zeitraum festlegen, um den der Start verzögert werden soll. Sie können so die Luftangriffe des Computergegners koordinieren, so wie Sie es beim Spielen von *Harpoon* machen würden. Wie schon bei den Luftpatrouillen werden auch hier Ihre Befehle erst ausgeführt, sobald *Harpoon* mit Ihrem Szenario gespielt wird.

[Join Group] (Gruppen verbinden)

Mit [Join Group] können Sie im *Scenario Editor* alle Einheiten einer Gruppe in eine andere übertragen. Diese Einheiten müssen in der neuen Gruppe mit Hilfe des [Formation Editor] neu positioniert werden.

[Split Group] (Gruppen teilen)

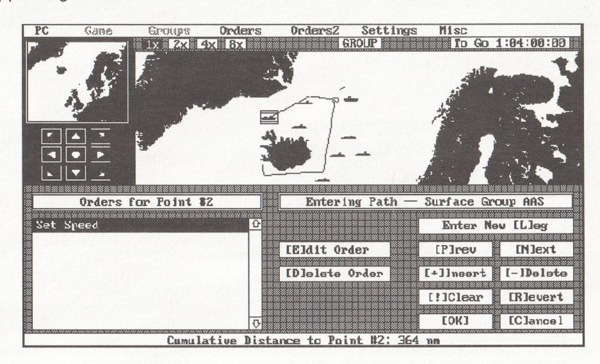
Mit [Split Group] im *Scenario Editor* können Sie Einheiten von einer Gruppe abtrennen, um eine neue Gruppe zu bilden. Diese Einheiten müssen in dieser neuen Gruppe mit Hilfe des [Formation Editor] positioniert werden.

[Sensors] (Sensoren) — Genauso wie bei *Harpoon*.

[Edit Staff Note] (Meldung des Stabchefs eingeben) — Genauso wie bei *Harpoon*.

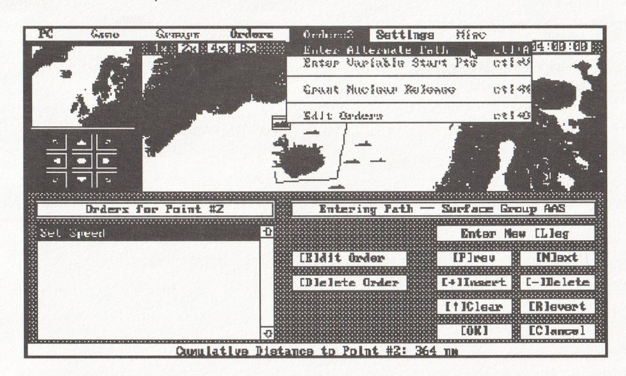
ABSCHNITT D • [ORDERS2] BEFEHLSMENÜ 2

[Enter Alternate Path] (Eingabe einer Ausweichroute) — Mit diesem Befehl können Sie Abweichungen vom Kurs der Gruppe eingeben.



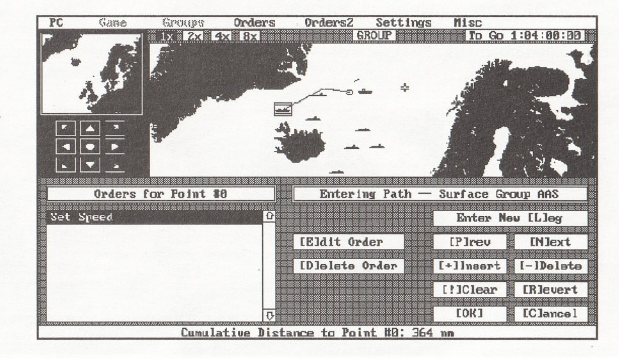
Auswahl einer Ausgangspunkts für die Ausweichroute.

Der Befehl steht nur im [Path Editor] über den Punkt [Enter Group Course] (Eingabe des Gruppenkurses) zur Verfügung. Wenn Sie über den [Path Editor] eine Ausweichroute eingeben wollen, betätigen Sie die Knöpfe [Prev] (vorheriger) und [Next] (nächster), um die Markierung der Teilstrecke dorthin zu bewegen, wo Ihre Ausweichroute abzweigen soll. Falls Sie keine Maus haben, benutzen Sie den [Add Order]-Knopf oder die Escape-Taste, um zum [Enter Alternate Path]-Befehl im Befehlsmenü 2 zu gelangen. Mit einer Maus gelangt man zu diesem Menü wie vom Hauptbildschirm.



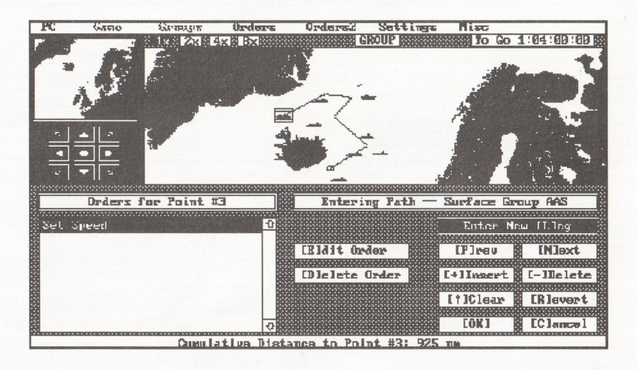
Wählen Sie [Enter Alternative Path] (Ausweichroute eingeben) auf dem [Orders2]-Menü (Befehlsmenü 2).

Wenn Sie [Enter Alternate Path] gewählt haben, wird der Kurs der Gruppe neu gezeichnet, ohne die Punkte, die nach der markierten Stelle folgen.

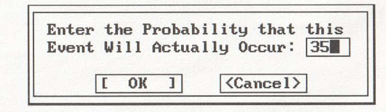


Wird eine Ausweichroute eingegeben, werden vorübergehend [Legs] (Teilstrecken) nicht dargestellt, die sich hinter der Abzweigung befinden.

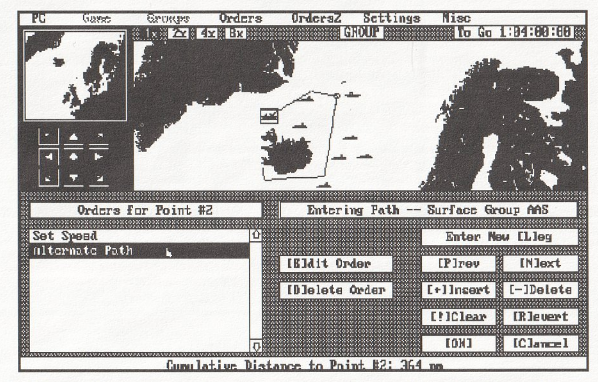
Sobald das geschehen ist, können Sie den “neuen” Kurs der Gruppe wie zuvor bearbeiten, Sie können aber keine Änderungen an dem Teil vor der Abzweigung vornehmen.



Geben Sie die [Legs] (Teilstrecken) Ihrer Ausweichroute ein.



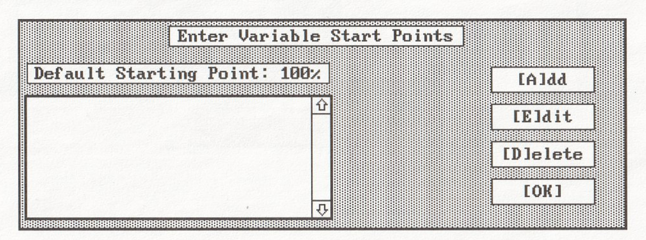
Wenn Sie bei der Ausweichroute [OK] wählen, müssen Sie bestimmen, wie groß die Wahrscheinlichkeit für diese Kursabweichung sein soll (d.h. die Wahrscheinlichkeit in Prozent, daß die Gruppe diese Kursabweichung benutzen wird). Der Kurs der Gruppe wird anschließend in dem Zustand vor Ihrer Eingabe der Ausweichroute wiederhergestellt. In der [Orders] (Befehls)-Box links erscheint der Begriff [Alternate Path] zur Bezeichnung der gerade eingegebenen Kursabweichung .



Zurück zurAbzweigung - Beachten Sie die Reihenfolge der Ausweichroute.

Sie können nun diesen “Befehl” wie jeden anderen bearbeiten oder löschen. Wenn Sie sich für die Bearbeitung [Edit] der Ausweichroute entscheiden, wird der Kurs der Gruppe mit der bereits eingefügten Änderung gezeichnet. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, betätigen Sie [OK], um die Änderungen zu sichern und die Wahrscheinlichkeit zu bestimmen. Sie werden auch hier wieder an den vorherigen Punkt zurückgeführt. (HINWEIS: Sie können an jedem Punkt des Kurses mehr als eine Ausweichroute bestimmen, und von einer Ausweichroute können wiederum Ausweichrouten abzweigen.)

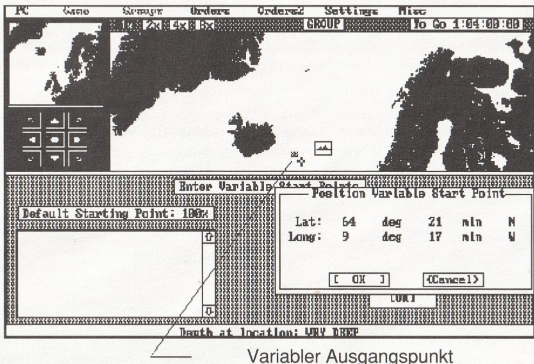
[Enter Variable Start Points] (Eingabe variabler Ausgangspunkte) — Mit diesem Befehl können Sie variable Ausgangspunkte für eine Gruppe bestimmen.



Fenster zur Bearbeitung variabler Ausgangspunkte

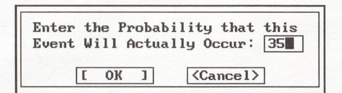
Nachdem Sie diesen Befehl gewählt haben, erscheint ein halbes Bildschirmfenster mit einer Scroll-Box und Knöpfen. Oberhalb der Scroll-Box erscheint eine weitere Box mit einer Prozentzahl zum voreingestellten Ausgangspunkt [Default Starting Point:]. Diese Prozentzahl gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der die Gruppe dort beginnen wird, wo sie auf der Karte verzeichnet ist. Wenn Sie variable Ausgangspunkte eingeben, sinkt diese Prozentzahl entsprechend.

Betätigen Sie den [Add]-Knopf, um einen variablen Ausgangspunkt einzugeben. Es erscheint ein ähnliches Dialogfenster, wie bei der ursprünglichen Positionierung der Gruppe. Falls Sie keine Maus haben, bewegen Sie das Fadenkreuz mit den Pfeiltasten zur gewünschten Position, und geben Sie diese anschließend mit der Enter-Taste ein. Mit einer Maus brauchen Sie nur durch Anklicken der Gruppenkarte die Position zu bestimmen, und den gewünschten Ausgangspunkt mit [OK] einzugeben (der Ausgangspunkt wird als "blaßes" Quadrat angezeigt).



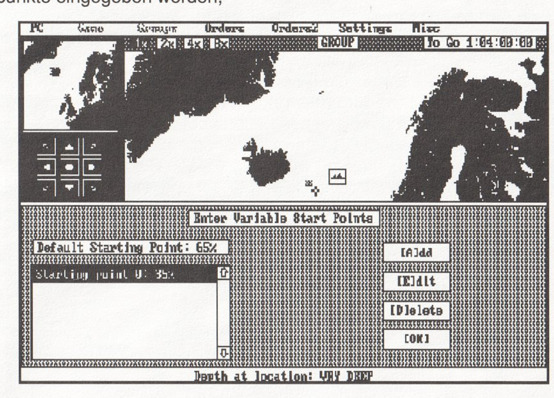
Variabler Ausgangspunkt

Daraufhin erscheint ein weiteres Dialogfenster, in dem Sie die Wahrscheinlichkeit bestimmen, daß die Gruppe von diesem Punkt starten wird. Wenn Sie einen höheren als den voreingestellten Wert eingeben, wird der prozentuale Wert Ihres Ausgangspunkts mit dem voreingestellten Wert minus eins festgelegt. Falls Sie Null oder weniger für die Wahrscheinlichkeit eingeben, wird die Wahrscheinlichkeit auf eins eingestellt. Auf diese Weise verhindert das System, daß versehentlich Ausgangspunkte eingegeben werden, die niemals auftauchen, oder daß die Gesamtprozentzahl den Wert 100 übersteigt.

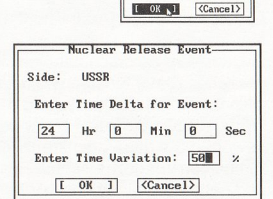


Sie können einen Ausgangspunkt bearbeiten, indem Sie ihn in der Scroll-Box auswählen (ein Quadrat umgibt diesen Ausgangspunkt auf der Gruppenkarte) und anschließend den [Edit]-Knopf betätigen. Der Ablauf ist der gleiche wie beim Ergänzen.

Ein Ausgangspunkts kann auch mit Hilfe des [Delete]-Knopfes gelöscht werden (sofern Sie dies im Dialogfenster bestätigen). Mit dem [OK]-Knopf verlassen Sie schließlich [Edit Variable Start Points].

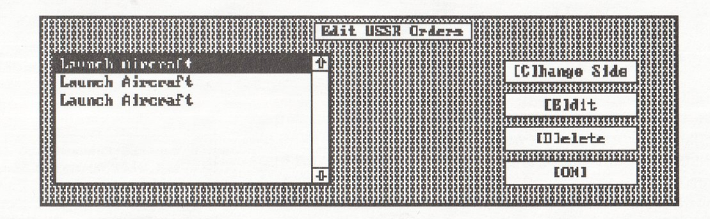


[Grant Nuclear Release] (Freigabe von Kernwaffen) — Hier können Sie für jede Seite ein Zeitlimit setzen, nach dem sie Kernwaffen einsetzen dürfen. (HINWEIS: Falls Sie einer Seite nicht den Einsatz von Kernwaffen erlauben, wird es in Ihrem Szenario nicht vorgesehen, es sei denn, der Spieler setzt sich über das Spiel hinweg und gestattet sich selbst den Einsatz von Kernwaffen.)



Zunächst müssen Sie entscheiden, welche Seite Kernwaffen einsetzen darf. Danach müssen Sie den Zeitpunkt im Szenario bestimmen, wann die Kernwaffen eingesetzt werden dürfen. Sie können auch eine gewisse Zeitspanne um diesen Zeitpunkt bestimmen (also "der festgelegte Zeitpunkt plus/minus soundsoviel %"). Wenn Sie hier 100% eingeben, kann die Freigabe der Kernwaffen bis zum doppelten Wert des eingegebenen Zeitpunktes verzögert werden, kann aber auch unmittelbar nach Spielbeginn erfolgen.

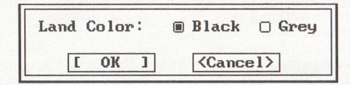
Sie können nur einmal pro Seite Kernwaffen einsetzen. Wenn Sie den [Grant Nuclear Release]-Befehl für eine Seite wählen, bei der schon eine entsprechende Eingabe erfolgt ist, bearbeiten Sie lediglich den bereits bestehenden Befehl.



[Edit Orders] (Bearbeiten von Befehlen) —Hier können Sie Befehle bearbeiten oder löschen, sofern es sich nicht um Befehle handelt, die Sie bei [Enter Group Course] über den [Path Editor] eingegeben haben.

Es werden immer jeweils die Befehle einer Seite bearbeitet. Um die Befehle der anderen Seite bearbeiten zu können, betätigen Sie den [Change Side] (Wechseln der Seite)-Knopf. Wenn Befehle in der Scroll-Box erscheinen, können Sie diese bearbeiten oder löschen. Wenn Sie [Edit] wählen, haben Sie die Möglichkeit, den Befehl einzugeben. Die Informationen, die Sie bereits gegeben haben, erscheinen auf dem Bildschirm. Wenn Sie anschließend [Exit] wählen, gelangen Sie zurück zu [Edit Orders]. Wie immer können Sie auch hier den aktuellen Befehl mit dem [Delete]-Knopf und anschließender Bestätigung im Dialogfenster löschen.

ABSCHNITT E • [SETTINGS] EINSTELLUNGSMENÜ



Die Befehle im Settings-Menüs unterscheiden sich nicht von den Befehlen des entsprechenden Menüs von *Harpoon*, mit der einen Ausnahme, daß [Set Land Colours] (Einstellung der Länderfarben) hier ein eigenständiger Menüpunkt ist.

ABSCHNITT F • [MISC]-MENÜ (VERSCHIEDENES)

[Analyze Scenario] (Analyse des Szenarios) — Mit Hilfe dieses Befehls können Sie Ihr Szenario in vier wichtigen Punkten überprüfen:

1) Wieviel Speicherplatz beansprucht das Szenario, wenn es beim Spielen von *Harpoon* zum Einsatz kommt.
2) Wie ist die relative Stärke der beiden Seiten zu bewerten.
3) Kann eine Bewegung der Gruppe dazu führen, daß eine der Einheiten auf Grund läuft.
4) Enthält Ihr Szenario alle notwendigen Komponenten eines kompletten *Harpoon* Szenarios.

Wenn Sie [Analyze Scenario] wählen, erscheint ein Bildschirm mit einer großen Scroll-Box und acht Knöpfen. Die vier Knöpfe auf der linken Seite gehören zu den oben beschriebenen Funktionen.

[Estimate Memory] (benötigter Speicherplatz)
Mit dieser Funktion überprüfen Sie den Umfang Ihres Szenarios und folglich auch den freien Speicherplatz, der bei Spielbeginn für Ihr Szenario zur Verfügung steht. Außerdem wird überprüft, ob noch genügend Platz vorhanden ist, damit *Harpoon* problemlos laufen kann.

[Estimate Memory] (benötigter Speicherplatz)
Mit dieser Funktion wird die relative Stärke der beiden Seiten bewertet, sowohl in der Offensive als auch in der Defensive. Ein Tip, um Speicherplatz zu sparen: Zwei Schiffe der gleichen Klasse benötigen weniger Speicherplatz als zwei Schiffe aus zwei verschiedenen Klassen.

[Check Group Movement] (Überprüfen der Gruppenbewegungen)
Mit dieser Funktion wird jede einzelne Einheit aus jeder Gruppe hinsichtlich der Marschbefehle für diese Gruppe überprüft, also auch die Kurse, Ausweichrouten und variablen Ausgangspunkte. Falls eine der Einheiten auf Grund gelaufen ist, werden Sie davon unterrichtet.

[Check Completeness] (Vollständigkeit überprüfen)
Mit diesem Check wird überprüft, ob Ihr Szenario alle notwendigen Teile enthält. Ein vollständiges Szenario besteht aus mindestens einer Gruppe pro Seite, mindestens einer Einheit pro Gruppe und mindestens einer Gesamt- und einer Minimal-Siegbedingung pro Seite. Sie werden auch informiert, wenn andere Elemente fehlen, die nicht unbedingt notwendig, aber dennoch wichtig sind, wie etwa Freigabe von Kernwaffen, variable Ausgangspunkte, Ausweichrouten, Flugzeuge auf Flugzeugträgern usw.

[Do Complete Analysis] (komplette Analyse anfertigen)
Dieser Befehl ist die Zusammenfassung aller obengenannten Einzelbefehle. Sie müssen so nicht alle Knöpfe nacheinander betätigen, wenn Sie eine Gesamtanalyse wünschen.

[Save to File] (Speichern in Datei)
Sie können mit diesem Befehl den Inhalt der Scroll-Box in einer Textdatei mit dem Namen ANALYSIS.TXT speichern.

[Save zu Printer] (Ausgaben an Drucker)
Mit diesem Befehl wird der Inhalt der Scroll-Box ausgedruckt.

[Rename Unit] (Umbenennen einer Einheit) — Sie können Einheiten von Schiffen, U-Booten oder Flugzeugträgern umbenennen. Sie bedienen sich dazu der Scroll-Box, mit der Sie auch vorher die Einheiten benannt haben. (HINWEIS: Sie müssen im Einheitenfenster eine Einheit gewählt haben, damit dieser Posten aktiviert wird.)

[Calc Range und Bearing] (Berechnung der Reichweite und des Kurswinkels) — Wie bei *Harpoon*.

IV. ZUSÄTZLICHE HILFE

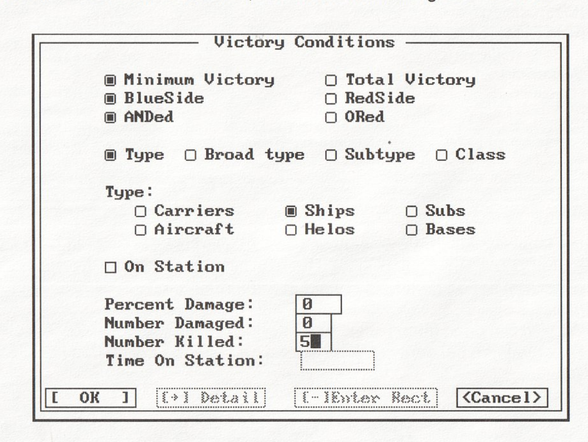
ABSCHNITT A • BESPIELE FÜR DIE FESTLEGUNG DER SIEGBEDINGUNGEN

Falls Sie den entsprechenden Abschnitt [Enter Victory Conditions] noch nicht gelesen haben, sollten Sie dies zunächst nachholen. Wählen Sie vom [Game]-Menü den Punkt [Enter Victory Conditions]. Es erscheint daraufhin in der unteren Hälfte des Bildschirms ein Fenster mit einer Scroll-Box und vier Knöpfen. Falls noch keine Siegbedingungen eingegeben worden sind, ist die Scroll-Box leer. Betätigen Sie den [Add]-Knopf, entweder über die “A”-Taste oder mit der Maus, worauf in der Mitte des Bildschirms ein großes Dialogfenster für die [Victory Conditions] (Siegbedingungen) erscheint.

Beispiel 1 — “Blau muß mindestens fünf feindliche Schiffe zerstören, um einen Minimalsieg zu erreichen.”

Wählen Sie die folgenden Posten auf dem Dialogfenster:

[Minimum Victory] (Minimalsieg)
[Blue Side] (Seite Blau)
[ANDed] (UND-Verknüpfung)
[Type] (Typ)

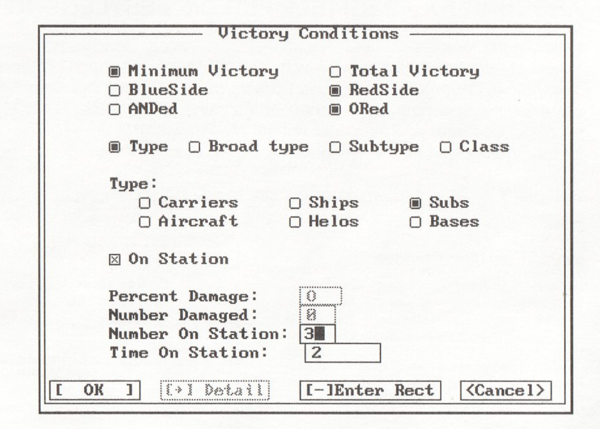


Wenn Sie [Type] ausgewählt haben, werden die sechs verschieden Typmöglichkeiten aktiviert. Wählen Sie [Ships] (Schiffe), gehen Sie runter zur Texteingabebox [Number Killed] (Anzahl der vernichteten Objekte) und geben Sie dort “5”ein. Betätigen Sie anschließend [OK].

Beispiel 2 — “Rot muß lediglich drei seiner U-Boote südlich von Island stationieren und mindestens zwei Stunden dort halten, um einen Minimalsieg zu erreichen.”

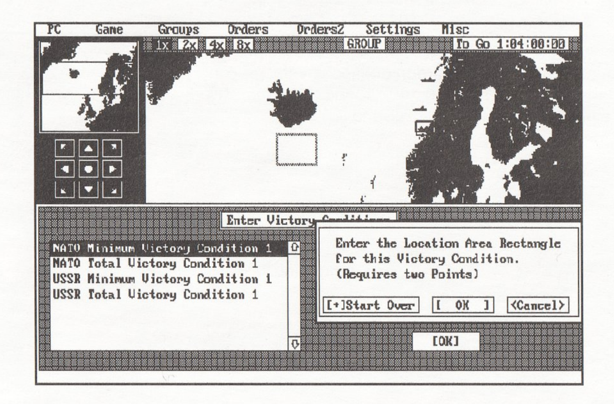
Wählen Sie die folgenden Posten auf dem Dialogfenster:

[Minimum Victory] (Minimalsieg)
[Red Side] (Seite Rot)
[ORed] (ODER-Verknüpfung)
[Type] (Typ)
[Subs] (U-Boote)
[On Station] (“auf Station”)



Die [Number Killed]-Box wechselt dann zu [Number On Station] (Anzahl “auf Station”), und die [Time On Station] (Zeit “auf Station”)-Box wird aktiviert. Geben Sie bei [Number On Station] “3” und bei [hours] (Stunden) neben dem Feld [Time On Station] “2” ein.

Wählen Sie dann denn [Enter Rect]-Knopf, um die “Stations”-Zone festzulegen. Daraufhin erscheint ein neues Dialogfenster, bei dem Sie zwei gegenüberliegende Ecken des Rechtecks für die “Stations”-Zone eingeben sollen.

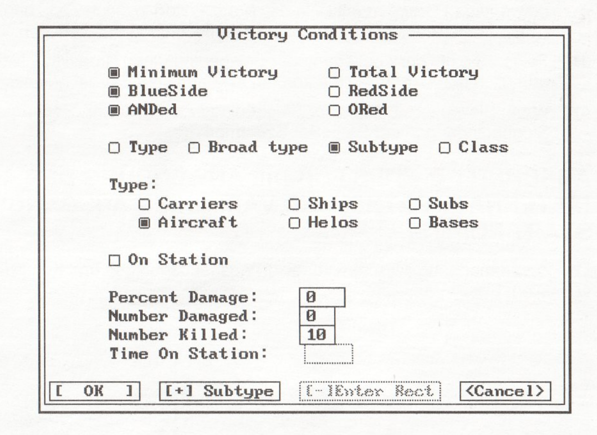


Falls Sie keine Maus haben, bewegen Sie das Fadenkreuz mit den Pfeiltasten in die Nähe der Südküste Islands (die Karte scrollt automatisch, wenn Sie mit dem Fadenkreuz an den Rand gelangen); falls Sie eine Maus haben, scrollen Sie mit den entsprechenden Knöpfen die Karte soweit, daß der Süden von Island auf der Gruppenkarte zu sehen ist. Nun ziehen Sie in den Gewässern südlich von Island ein Rechteck für die "Stations"-Zone. Mit einer Maus brauchen Sie dazu lediglich zwei Punkte anzuklicken; ohne Maus müssen Sie das Fadenkreuz zu den gewünschten Punkten bewegen und anschließend die Enter-Taste betätigen. Sie können diesen Vorgang wiederholen, falls Sie mit der Position nicht zufrieden sind, indem Sie [Start Over] (Wiederholung des Vorgangs) betätigen. Durch Betätigen von [OK] gelangen Sie zurück zum [Victory Conditions]-Dialogfenster. Sie haben nun die Eingabe der Siegbedingung abgeschlossen; wählen Sie also [OK], um die Eingabe zu akzeptieren.

Beispiel 3 — "Blau muß zehn (10) ASW-Flugzeuge/-Helikopter (U-Boot-Abwehr) zerstören, um einen Minimalsieg zu erringen."

Wählen Sie die folgenden Posten auf dem Dialogfenster:

[Minimum Victory] (Minimalsieg)
[Blue Side] (Seite Blau)
[ANDed] (UND-Verknüpfung)
[Subtype] (Untertyp)



Nachdem Sie [Subtype] gewählt haben, wählenSie einen Typ. Sie müssen sich für einen Typ entscheiden, damit im Dialogfenster die entsprechenden Untertypen angezeigt werden können. Wählen Sie [Aircraft], und betätigen Sie dann den [Subtype]-Knopf unten im Dialogfenster. Daraufhin erscheint eine Scroll-Box mit den verfügbaren Untertypen für alle Flugzeuge/Helikopter. Wählen Sie [ASW] (U-Boot-Abwehr) und betätigen Sie anschließend [OK]. Im Dialogfenster für die Siegbedingungen erscheint daraufhin unter den Typ-Kategorien die Angabe [Subtype: ASW]. [Percent Damage] (Schaden in Prozent) und [Number Damaged] (Anzahl der beschädigten Objekte) sind nur blaß dargestellt, also nicht aktiv. Das kommt daher, daß bei *Harpoon* ein Luftfahrzeug nicht beschädigt, sondern nur zerstört bzw. vernichtet werden kann [killed]. Geben Sie also bei [Number Killed] (Zahl der vernichteten Objekte) die Zahl "10" ein und bestätigen Sie mit [OK].

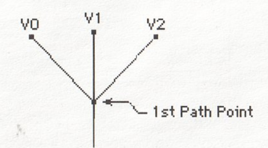
Diese Siegbedingung ergibt zusammen mit der ersten Minimalbedingung von Blau insgesamt die Bedingung: "Blau muß mindestens fünf feindliche Schiffe und zehn feindliche ASW-Flugzeuge/Helikopter zerstören, um einen Minimalsieg zu erringen."

ABSCHNITT B • TIPS FÜR DIE EINGABE DER SIEGBEDINGUNGEN

1) Verwenden Sie innerhalb einer Ebene (d.h. für die gleiche Seite und die gleiche Siegbedingung: minimal oder gesamt) nicht gleichzeitig [ANDed] (UND-Verknüpfung) und [ORed] (ODER-Verknüpfung). [ANDed] hat immer Vorrang, Ihre [ORed]-Bedingung wird also ignoriert, bis alle [ANDed]-Bedingungen erfüllt worden sind. Zur Erinnerung: [ANDed] ist ein notwendige Bedingung, [ORed] ist eine ausreichende Bedingung. Beide gleichzeitig zu benutzen stellt einen Widerspruch dar.
2) Wählen Sie das Rechteck für Ihre "Stations"-Zone grundsätzlich lieber etwas größer. Die Erfahrung zeigt, daß bei einer zu kleinen Zone die Siegbedingungen häufig nicht erfüllt werden können. Denken Sie bitte auch daran, daß, falls Sie für eine Seite eine "auf Station"-Bedingung festgelegt haben, Sie die notwendigen Gruppen mit Hilfe des [Path Editor] in diese Zone bewegen müssen, andernfalls hat der Computergegner keine Chance, die Siegbedingungen zu erfüllen.
3) Zeigen Sie bei der Festlegung der Siegbedingungen Kreativität. Nehmen Sie sich Zeit, und denken Sie gründlich darüber nach - Sie können sie dann sehr flexibel gestalten.
4) Wenn Sie weitere Beispiel für Siegbedingungen wünschen, schauen Sie sich einfach die Siegbedingungen der BattleSet-Szenarien an.

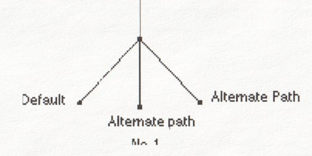
ABSCHNITT C • TIPS FÜR DIE ANWENDUNG DER AUSWEICHROUTEN [ALTERNATE PATHS] UND VARIABLEN AUSGANGSPUNKTE [VARIABLE START POINTS].

Den Zusammenhang zwischen variablen Ausgangspunkten und Kursen muß man sich folgendermaßen vorstellen:



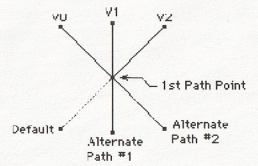
Ein Bündel zufälliger Ausgangspunkte sammelt sich zu einem einzelnen Kurs. Sobald die Gruppe den ersten Punkt des Kurses erreicht hat, gibt es keine Zufälligkeit mehr, und der Kurs ist wieder vorhersehbar. Ein gewitzter Spieler wird die Tatsache nutzen, daß nach einer gewissen "Spielzeit" die feindliche Gruppe immer an der gleichen Stelle auftaucht, und eine Patrouille aussenden, die in dieser Zone auf den Gegner wartet.

Ausweichrouten kann man dagegen folgendermaßen beschreiben:



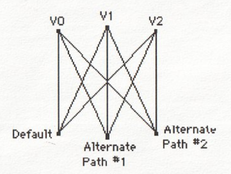
Sie sind anfangs vorhersehbar, weichen dann aber willkürlich ab, so daß sie dann weniger vorhersehbar sind.

Sie können Ausweichrouten und variable Ausgangspunkte folgendermaßen verbinden:



Diese Verbindung ist dann sinnvoll, wenn Sie sicherstellen wollen, daß Ihre Gruppe einen bestimmten Punkt passiert. Der Mittelpunkt wird immer passiert. Diese Tatsache ist nützlich, um Land zu meiden oder um Befehle zu koordinieren. Dem Spieler kann jedoch auffallen, daß der Feind immer diesen Punkt passiert, und er wird folglich den Gegner aus dem Hinterhalt angreifen. Eine Alternative bei der Festlegung der variablen Ausgangspunkte und Ausweichrouten besteht darin, den Mittelpunkt zu eliminieren. Man muß dazu Ausweichrouten zum “nullten” Kurspunkt bestimmen (das ist der Punkt, an dem sich die Gruppe gerade befindet).

Das kann man folgendermaßen darstellen:



Man muß dieses Diagramm nicht vollständig verstehen - beachten Sie lediglich, daß es jetzt keinen vorhersehbaren Mittelpunkt mehr gibt, den die Gruppe in jedem Falle passieren muß. Auf diese Weise ist die Bewegung einer Gruppe nun überhaupt nicht mehr vorhersehbar. Der Nachteil dieser Methode besteht darin, daß die Landvermeidung nicht mehr eindeutig ist, und daß die Befehle auf alle Ausweichrouten übertragen werden müssen.

V. Spielen Ihres Szenarios mit Harpoon

Nachdem Sie *Harpoon* geladen haben und der Hauptbildschirm erschienen ist, betätigen Sie gleichzeitig die Tasten “Alt” und “F1”, um zum [Load User Scenario]-Bildschirm (Spielerszenario laden) zu gelangen. Die Funktionsweise dieses Bildschirms entspricht der des [Load Game]-Bildschirms in *Harpoon* und des [Edit User Scenario]-Bildschirms im *Scenario Editor*. Wählen Sie das gewünschte Szenario, und betätigen Sie den [Load]-Knopf (Laden). *Harpoon* wird dann mit diesem neuen Szenario gestartet.



ANHANG A. TASTATURBELEGUNG

ABSCHNITT 1 • MENÜBEFEHLE

<Alt>-A	About *Scenario Editor* (Infos zum *Scenario Editor*)
<Alt>-C	Change BattleSets (BattleSet wechseln)
<Alt>-N	New Scenario (Neues Szenario)
<Alt>-U	Edit User Scenario (Bearbeitung eines Spielerszenarios)
<Alt>-B	Edit BattleSet Scenario (Bearbeitung eines BattleSet-Szenarios)
<Alt>-S	Save Scenario (Szenario speichern)
<Alt>-L	Enter Game Time Limit (Eingabe der Zeitgrenze des Spiels)
<Alt>-V	Enter Victory Conditions (Eingabe der Siegbedingungen)
<Ctrl>-Q	Quit (Verlassen)
<Ctrl>-G	Create New Group (Erstellen einer neuen Gruppe)
<Ctrl>-B	Create New Base (Erstellen eines neuen Stützpunkts)
<Ctrl>-P	Change Group Position (Position der Gruppe ändern)
<Ctrl>-E	Edit Group/Base (Gruppe/Stützpunkt bearbeiten)
<Ctrl>-D	Delete Group/Base (Gruppe/Stützpunkt löschen)
<Alt>-P	Platform Display (Platformanzeige)
F1	Attack (Angreifen)
F2	Set Altitude und Speed (Höhe und Geschwindigkeit einstellen)
F3	Enter Group Course (Kurs der Gruppe eingeben)
F4	Formation Editor (Bearbeitung der Formation)
F5	Ready Aircraft (Flugzeug/Helikopter in Bereitschaft)
F6	Launch Aircraft (Flugzeug/Helikopter starten)
F7	Join Group (Gruppen verbinden)
F8	Split Group (Gruppen teilen)
F9	Sensors (Sensoren)
F10	Enter Staff Note (Meldung des Stabchefs eingeben)
<Ctrl>-A	Enter Alternate Path (Ausweichroute eingeben)
<Ctrl>-V	Enter Variable Start Points (variable Ausgangspunkte eingeben)
<Ctrl>-N	Grant Nuclear Release (Freigabe der Kernwaffen)
<Ctrl>-O	Edit Orders (Bearbeiten der Befehle)
<Alt>-R	Set Range Circles (Eingabe der Reichweitenkreise)
<Alt>-I	Game Icons (Spielsymbole)
<Alt>-G	Set Grid Lines (Eingabe der Gradlinien)
<Alt>-D	Set Land Colours (Eingabe der Länderfarben)
<Ctrl>-Z	Analyze Scenario (Analyse des Szenarios)
<Ctrl>-U	Rename Unit (Einheit umbenennen)
<Ctrl>-C	Calc Range & Bearing (Berechnen von Reichweite und Kurswinkel)

ABSCHNITT 2 — SONDERTASTEN

<Alt>-F1	Show Variable Start Points for Active Group (Anzeige der variablen Ausgangspunkte der aktiven Gruppe)
<Alt>-F2	Show Unit and Group Id's on Maps (Anzeige der Identifikation von Einheit und Gruppe auf der Karte)
<Alt>-F3	Show Air Patrols / Strikes on Group Map (Anzeige der Luftpatrouillen / Angriffe auf der Gruppenkarte)
<Alt>-F5	Show All On-Station Area Rectangles (Anzeige aller Rechtecke der "Stations"-Zonen)
<Alt>-F6	Show Free Memory (Anzeige des freien Speicherplatzes)
TAB	Wechsel zwischen Gruppenfenster und Einheitenfenster.
Pfeiltasten	Scrollen des aktuellen Fensters, also entweder des Gruppen- oder des Einheitenfensters.
5	Zentrieren der Kartenansicht im aktuellen Fenster um das ausgewählte Objekt. (HINWEIS: Nicht die Taste "5" auf der Tastatur, sondern auf dem Nummernblock betätigen.)
Z	Heranzoomen des aktuellen Fensters (Gruppe oder Einheit).
X	Wegzoomen des aktuellen Fenster (Gruppe oder Einheit).
D	Einheitenanzeige.
Leertaste	Auswählen des nächsten Objekts südlich (unten) im aktuellen Fenster.
BACKSPACE (DELETE)	Auswählen des nächsten Objekts nördlich (oben) im aktuellen Fenster.
U	Auswählen einer Einheit (im Einheitenfenster) Ihrer aktuellen Gruppe.
C	Zentrieren des Einheitenfensters um Ihre aktuelle Gruppe.

ANHANG B. EMPFOHLENE FLUGZEUGE/HELIKOPTER FÜR DIE FLUGZEUGTRÄGER

Großbritannien • CVH Invincible

8	Sea Harrier FRS.2	Angriffsflugzeug
9	Sea King HAS.5	ASW (U-Boot-Abwehr)
3	Sea King AEW.2	AEW (Frühwarnflugzeug)

USA • CV Forrestal

24	F-14A Tomcat	Jagdflugzeug
18	F/A-18 Hornet	Angriffsflugzeug
20	A-6E Intruder	Bomber
10	S-3 Viking	ASW (U-Boot-Abwehr)
5	EA-6B Prowler	EW (Elektronischer Kampf)
5	E-2C Hawkeye	AEW (Frühwarnflugzeug)
6	SH-60F Oceanhawk	ASW (U-Boot-Abwehr)

USA • CVN Nimitz

24	F-14A Tomcat	Jagdflugzeug
24	F/A-18 Hornet	Angriffsflugzeug
12	A-6E Intruder	Bomber
10	S-3 Viking	ASW (U-Boot-Abwehr)
5	EA-6B Prowler	EW (Elektronischer Kampf)
5	E-2C Hawkeye	AEW (Frühwarnflugzeug)
8	SH-60F Oceanhawk	ASW (U-Boot-Abwehr)

Frankreich • CV Clemenceau

16	Super Etendard	Angriffsflugzeug
10	F-8E(FN) Crusader	Jagdflugzeug
8	Alize	ASW (U-Boot-Abwehr)
2	SA.321G Sup Frelon	ASW (U-Boot-Abwehr)
2	Lynx Mk4	Marine

Frankreich • CVH Jeanne d'Arc

8	Lynx Mk4	Marine

Spanien • CVH Principe de Asturias

8	Matador AV-8B	Angriffsflugzeug
6	SH-3D Sea King	ASW (U-Boot-Abwehr)
3	SH-3 AEW	AEW (Frühwarnflugzeug)
4	AB-212ASW	ASW (U-Boot-Abwehr)

UdSSR • CVHG Kiev/Baku

13	Yak-38 Forger	Angriffsflugzeug
14	Ka-27 Helix A	ASW (U-Boot-Abwehr)
3	Ka-25 Hormone B	Suchhelikopter

HINWEIS



ELECTRONIC ARTS®

Langley Business Centre, 11-49 Station Road,
Langley, Berks, SL3 8YN England
Tel: (0753) 549442

T65101GM



